
CTHULHU
7e édition
MANUEL DU GARDIEN
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Manuel du Gardien



Sandy Petersen
Avec Mike Mason, Paul Fricker, Lynn Willis et leurs amis

Éditions Sans-Detour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'Horreur

L'Appel de Cthulhu est une création originale de Sandy Petersen, avec des révisions ultérieures de Lynn Willis.
La **septième édition** est le fruit d'une collaboration entre **Paul Fricker** et **Mike Mason.**
Relecture : Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason, Charlie Krank.
Conception du format : Badger McInnes et Mike Mason.
Mise en page : Badger McInnes, Meghan McLean, Daniel Skomorowski.
Direction artistique : Mike Mason, Meghan McLean, Daniel Skomorowski.
Illustration de couverture : Sam Lamont.
Illustrations des têtes de chapitre : Jonathan Wyke, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza, Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Cloister, Antonio Luis, Kalli Schulz.
Illustrations intérieures : Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Jonathan Wyke, Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Mainez, Tom Sullivan, Marco Morte.
Création de la police Cristoforo : Thomas Phinney.
Cartographie : Stephanie McAlea

Dédicacé à Lynn Willis

Version française
Traduction : Olivier Fanton, Vivien Feasson, Denis Huneau
Relecture : Laure Valentin, Élise Lemai et Franck "Booga" Florentin
Mise en page : Studio Idaho et Olivier Trocklé
Illustration de couverture : Loïc Muzy et Olivier Ammirati (pour l'édition limitée)
Illustration du bestiaire : Loïc Muzy
Symboles des créatures : Lisette Hanrion et Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi
Cartographie des scénarios (adaptation) : Claire Delepée

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-93-1 • Édition et dépôt légal : août 2015

www.Sans-DEtour.com

Table des matières

Détail des crédits

Paul Fricker a rénové les règles de la septième édition, avec des ajouts et des développements de Mike Mason. Le chapitre onze a été écrit par Paul Fricker et Mike Mason. Les chapitres cinq, douze, treize, quatorze, quinze et seize ont été révisés et complétés par Mike Mason et Paul Fricker. ***Au milieu des arbres millénaires*** a été écrit par Matthew Sanderson, avec des ajouts de Mike Mason. *Lettres de sang* a été écrit par Alan Bligh, avec des ajouts de Mike Mason et des notes de test de Christopher Smith Adair. Les chronologies ont été mises à jour par John French et Mike Mason. Les prix de l'équipement mis à jour ont été fournis par Mike Mason et Dan Kramer. Les feuilles d'investigateur de la septième édition ont été conçues par Dean Engelhardt. Joe Schillizzi a aussi participé aux retouches de la table des armes. Tony Williams a aidé à la création de la police Cristoforo.
De plus, cet ouvrage puise dans les éditions précédentes des règles de ***L'Appel de Cthulhu***. Cette édition utilise ou révise le travail des auteurs suivants : Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, entre autres.

Les compositions originales issues d'éditions précédentes ont été révisées ou réutilisées dans cet ouvrage : Keith Herber a écrit les textes sur le ***Necronomicon***, la préhistoire du Mythe, H. P. Lovecraft et le Mythe de Cthulhu, et (avec Kevin Ross) les ouvrages du Mythe de Cthulhu. Les Brooks a compilé les listes de prix et d'équipement. Kevin Ross a traqué les nombreuses citations et sources, avec des textes et des statistiques supplémentaires. Scott Aniolowski s'est concentré sur les descriptions et les fiches des monstres. Il y a longtemps, Bill Dunn a écrit le *Guide de la perte de Santé Mentale*. Michael Tice, Eric Rowe et Shannon Appel ont également construit la section sur la technologie non humaine, en puisant quelques inventions dans des suppléments passés. Ils ont aussi révisé le passage sur les monstres, animaux et divinités anciennes. Bruce Ballon a révisé en premier le chapitre sur la Santé Mentale, et écrit l'exemple de critère de dangerosité, la chronologie et le résumé des drogues et des traitements. Jan Engan a participé aux résumés des ouvrages occultes. Brian Sammons a créé les tables des ouvrages du Mythe. Sam Johnson a écrit une partie des données de la table des armes. Bill Barton a contribué aux fiches du Chaugnar Faugn, de la Couleur, et d'autres.

Les photographies d'époque issues de Wiki Commons ou de Flick Commons sont libres de droits.

Avant-propos

Ce qui est émergé peut couler, et ce qui a coulé peut émerger… Cthulhu est toujours en vie.
H. P. Lovecraft

Je me souviens bien de mon premier contact avec les récits d'H. P. Lovecraft. J'étais encore enfant quand j'ai déniché un recueil de nouvelles jauni, imprimé longtemps avant ma naissance. Cette nuit-là, je l'ai dévoré, d'une traite, comme envoûté. Si vous aussi, vous aimez le Mythe de Cthulhu, vous allez pouvoir le redécouvrir sous un nouvel angle.

Concepteur de jeu depuis plus de trente ans, admirateur de Lovecraft depuis plus longtemps encore, j'ai été auteur, professeur d'université et même producteur exécutif d'un film. Vous avez probablement entendu parler de certains des jeux auxquels j'ai participé. Peut-être même y avez-vous joué. Dans le monde des jeux vidéo, je suis plus connu pour mes collaborations à des jeux de stratégie. Mais ma plus grande fierté est d'avoir aidé à fonder les jeux de rôle d'horreur, en tant qu'auteur et concepteur original de ***L'Appel de Cthulhu***, en 1980.

Mes autres projets ont connu des succès divers. Certains des jeux vidéo sur lesquels j'ai travaillé se sont vendus à des millions d'exemplaires. Mais quand je suis invité à une convention, quand un admirateur m'offre un verre ou me demande un autographe, ou quand je bénéficie de ma modeste célébrité d'une façon ou d'une autre, c'est toujours pour ***L'Appel de Cthulhu***, plutôt que pour n'importe lequel de mes autres jeux. ***L'Appel*** a connu un succès unique. Tout le mérite en revient bien sûr à la force du monde de Lovecraft et à la détermination de son éditeur, Chaosium.

Grâce à ***L'Appel de Cthulhu***, Chaosium a popularisé l'univers terrifiant d'H. P. Lovecraft, mettant le nom de Cthulhu sur toutes les lèvres. Aujourd'hui, il a réuni des vétérans de la profession, cumulant des décennies d'expérience. Avec cette septième édition, Chaosium combine à nouveau avec talent le jeu de rôle et l'horreur lovecraftienne, tous deux chers à mon cœur. Ils sont, comme ils l'ont toujours été, l'équipe parfaite pour cela.

Les joueurs de longue date seront ravis de constater que cette nouvelle édition n'a rien perdu dans la transition, et qu'elle déborde toujours de terreur, d'horreur et de moyens d'introduire des novices à l'univers inquiétant bâti par H. P. Lovecraft et ses amis.

Sandy Petersen
2014

Remerciements

Les auteurs souhaitent remercier les personnes suivantes pour leur soutien sans faille et leur aide précieuse : Charlie Krank, Christian Grussi, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Scott Dorward, Matthew Sanderson, Dean Engelhardt, Matt Anderson, Tim Vincent, Kevin White, Garrie Hall, Pedro Ziviani, Dan Kramer, Scott David Aniolowski, Brian Courtemache, Brian Sammons, Chad Bowser, Tom Lynch, sans oublier Sandy Petersen, sans qui rien n'aurait été possible !

Dédicaces

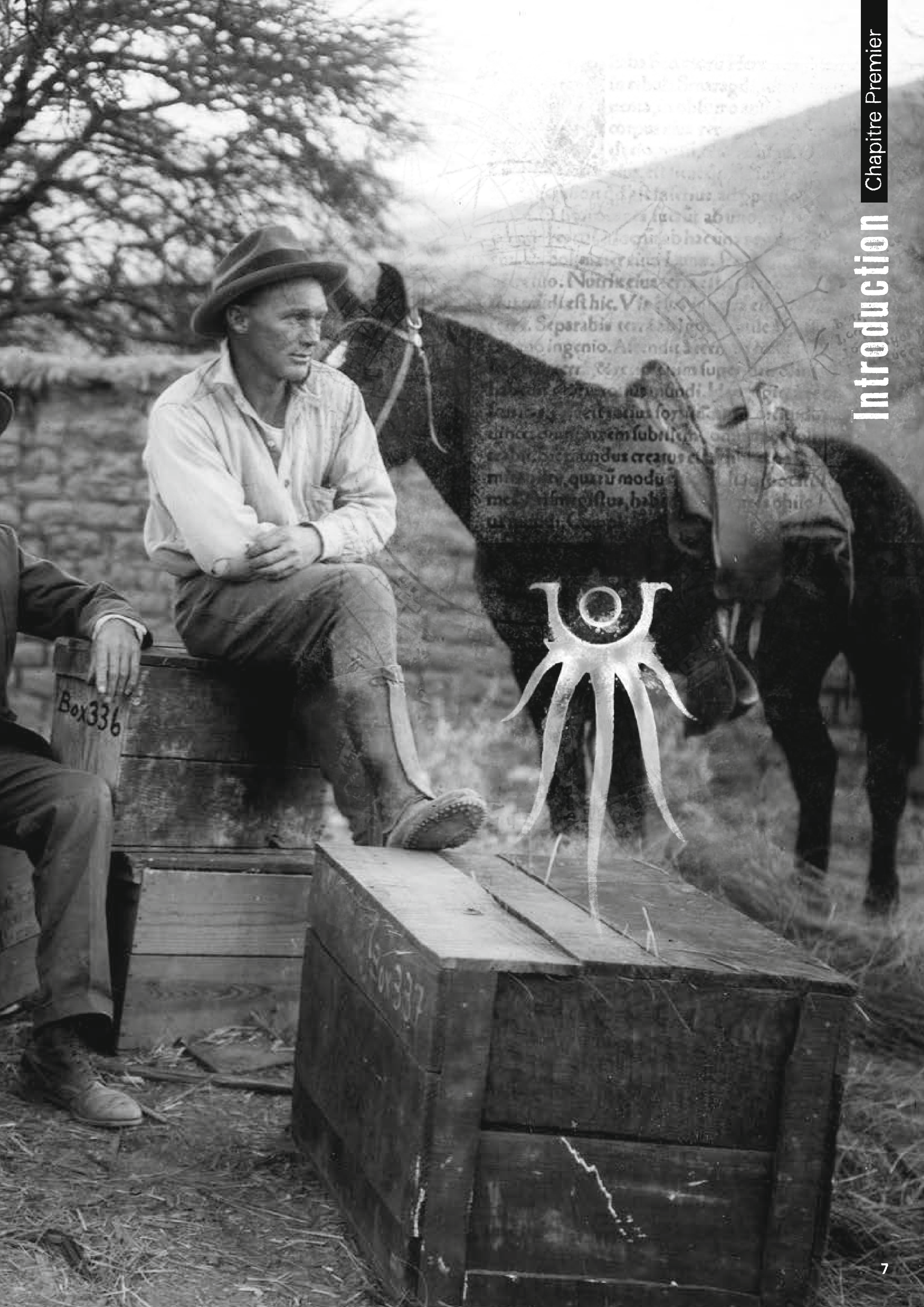
À mon père, qui m'a fait connaître Lovecraft et la science-fiction en général.
C'est dans un de ses livres que j'ai lu ma première nouvelle de Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*.
Merci papa. — S. P.

À mes garçons, Felix et Ernest. Vous êtes les meilleurs !
Mike Mason

À mon ami, Phillip Sidebotham, pour m'avoir présenté les jeux de rôle et les œuvres de H. P. Lovecraft.
Paul Fricker

Aux admirateurs et soutiens de ***L'Appel de Cthulhu*** et de Chaosium qui ont aidé à faire de cette édition une réalité.
À vous tous, tout autour du monde, qui avez donné de votre temps et de votre énergie pour propager la nouvelle.
Vous appartenez à notre grande famille. Mille mercis à vous tous, et que votre Santé Mentale soit toujours intacte !
Chaosium





Chapitre Premier

Introduction

Introduction

La plus grande preuve de la commisération de notre monde est, j'en suis convaincu, l'incapacité du cerveau humain à l'appréhender dans sa totalité. Nous menons nos vies sur une île d'ignorance paradisiaque, au beau milieu d'une mer de noirceur infinie. Jamais il n'a été prévu que nous nous en éloignions de plus de quelques pas. Les sciences, pour l'instant, nous tirent chacune dans une direction distincte, et nous ont peu nui. Mais un jour viendra où la réunion de toutes ces connaissances disparates nous laissera entrapercevoir l'effroyable immensité de la réalité et, en corollaire, l'absurdité de notre position. Je prédis qu'alors, l'humanité plongera dans une terrible folie collective, ou se renfermera dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge sombre.

— H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Bienvenue dans L'Appel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu est un jeu de secrets, de mystères et d'horreur. Dans la peau d'un investigateur déterminé, vous visiterez des lieux étranges et dangereux, percerez des complots abominables et révélerez les terreurs dissimulées dans les ténèbres. Vous ferez face à des adorateurs déments, des monstres et des entités qui feront vaciller votre raison. Entre les pages d'ouvrages oubliés, vous découvrirez des secrets que l'humanité n'est pas prête à connaître. Vous et vos compagnons déciderez peut-être du sort de la Terre…

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle d'horreur, basé sur les textes d'Howard Phillips Lovecraft. Auteur prolifique des années 1920 et 1930, son œuvre touche à l'épouvante universelle autant qu'intime. Après sa mort en 1937, ses récits ont gagné en notoriété. Aujourd'hui, il est considéré comme l'un des écrivains majeurs d'Amérique, pour le genre de l'horreur fantastique. Son influence se ressent dans la littérature, le cinéma et chez ses nombreux admirateurs. De fait, Lovecraft lui-même est devenu une figure légendaire. Ses écrits s'étendent de la science-fiction à l'horreur gothique, en passant par la terreur cosmique nihiliste. Bref, une base idéale pour un jeu de rôle.

La plus célèbre des inventions de Lovecraft, maintenant connue sous le nom de Mythe de Cthulhu, est un ensemble de nouvelles partageant quelques éléments, notamment des références à des ouvrages occultes légendaires et des entités surnaturelles semi-divines. Le Mythe de Cthulhu a enflammé l'imagination d'autres auteurs, pour la plupart des protégés ou des amis de Lovecraft. Sans attendre, ils ont apporté leurs propres pièces à cette mythologie complexe, développant ses idées et ses éléments constitutifs. Des fictions s'inscrivant dans le Mythe sont encore écrites (ou filmées) de nos jours, par les héritiers littéraires de Lovecraft.

Le jeu en quelques mots

Une partie de ***L'Appel de Cthulhu*** a un but simple : s'amuser avec des amis en vivant une histoire lovecraftienne de votre propre création. Le jeu a besoin d'un médiateur, appelé « gardien des arcanes » (ou simplement « le gardien »), chargé de mettre en place les situations que vont vivre les autres joueurs. Ceux-ci endossent le rôle d'intrépides investigateurs de l'inconnu. Ils vont traquer, étudier et, finalement, détruire les horreurs, les mystères et les secrets du Mythe de Cthulhu.

Le gardien choisit une histoire à jouer, que l'on appelle « scénario ». Vous en trouverez deux dans ce livre. Un scénario fournit au gardien la structure de l'histoire qu'il va présenter aux joueurs. Le rôle du gardien est par certains points similaire à celui d'un réalisateur de films, libre d'adapter le script du scénariste à ses propres goûts. De leur côté, les joueurs sont comme des acteurs qui n'auraient pas lu le script, et seraient libres d'improviser leurs textes et leurs actions.

Les investigateurs n'ont pas à ressembler aux joueurs qui les interprètent. Au contraire, il est souvent intéressant de jouer un rôle éloigné de sa propre personnalité : un détective privé coriace, un chauffeur de taxi malpoli ou un occultiste d'une gentillesse inquiétante.

Une partie de jeu de rôle est essentiellement constituée de dialogues. Le gardien expose la scène, décrit l'environnement, les individus rencontrés et les évènements. Les joueurs décrivent les intentions de leurs investigateurs. Le gardien leur répond s'ils en sont capables ou pas, et ce qui se passe ensuite. Le jeu de rôle est une discussion à plusieurs, avec de nombreuses surprises en cours de route.

Les règles du jeu emploient des dés pour déterminer si une action au résultat incertain et intéressant réussit ou échoue. Par exemple, on lance les dés pour savoir si les investigateurs sont assez rapides pour échapper à la chute d'une statue qui menace de les écraser ! Les règles décrivent la façon de résoudre ces conflits.

Dans ***L'Appel de Cthulhu***, le gardien a la responsabilité de préparer des aventures et d'arbitrer la partie de façon impartiale. Il est de son devoir de rendre les adversaires des investigateurs aussi méchants que rusés.

Coopération et compétition

Le jeu est un passe-temps à caractère social. Si vous préférez être seul pour faire travailler votre imagination, mieux vaut lire un livre (ou écrire !). Toutefois, autant vous avertir dès maintenant : quand plusieurs personnes se rassemblent, ils construisent une fiction commune bien plus chaotique et inventive que tout ce que pourrait produire un individu isolé. Leurs efforts conjoints résultent en une expérience unique, qui ne ressemble à rien d'autre. Ensemble, vous créez et développez une histoire où vous aurez le premier rôle.

Les joueurs doivent toujours collaborer, même si leurs personnages, eux, ne le font pas nécessairement. Les investigateurs peuvent être des gens

bien, des brutes retorses ou tout ce qui vous passe par la tête. L'intérêt du jeu de rôle vient de l'ingéniosité des joueurs à interpréter leurs personnages et déclamer leurs échanges, ainsi que des directions imprévues que va prendre le récit, qu'elles soient effrayantes ou amusantes. Travailler tous ensemble, avec le gardien, permet d'établir un monde fictif agréable et compréhensible. La coopération offre de grandes récompenses. Souvenez-vous, le but du jeu est de s'amuser !

Gagnants et perdants

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a ni gagnants, ni perdants au sens traditionnel du terme. Les joueurs coopèrent afin d'atteindre un but commun, généralement découvrir et déjouer le projet macabre d'une société secrète ou d'une secte maléfique. Les investigateurs font face à une opposition extérieure, qu'elle soit humaine ou monstrueuse, contrôlée par le gardien impartial.

Dans ce contexte, les joueurs gagnent si les investigateurs atteignent leur but, et perdent s'ils n'y parviennent pas et finissent par renoncer. Pendant la partie, les investigateurs peuvent être blessés, subir des expériences traumatisantes ou même mourir. Néanmoins, quelqu'un doit se dresser contre les horreurs cosmiques de l'univers. La mort d'un investigateur est un prix de peu de poids s'il permet de contrecarrer les plans de domination du grand Cthulhu !

Les investigateurs qui sortent vivants de leurs péripéties y gagnent des pouvoirs occultes glanés dans des tomes oubliés, des connaissances approfondies des entités monstrueuses dissimulées dans les failles de la réalité et une expérience accrue dans l'usage de leurs compétences. Ainsi, ils continuent à évoluer, jusqu'à leur fin funeste ou leur départ à la retraite.

Exemple de partie

Si vous n'avez jamais participé à un jeu de rôle, vous vous demandez sûrement comment ils se déroulent. Vous trouverez ci-dessous un exemple de partie typique. Ne vous inquiétez pas si vous ne reconnaissez pas certains termes, vous saisirez leur usage en lisant le reste du livre. Vous pouvez aussi jeter un œil au glossaire, page 394.

Cet exemple se déroule dans le contexte classique des années 1920. Les investigateurs tentent d'élucider la disparition d'une figure de la mafia, Don Morgan.

Les joueurs, Élodie, Victor, Alice et Antoine, contrôlent chacun un investigateur. Le gardien, Marie, dirige la partie et contrôle les personnages non-joueurs et les monstres. Vous verrez que même si les joueurs ont différentes façons de désigner leurs personnages, Marie n'a aucun mal à comprendre leurs déclarations.

La partie a déjà débuté quand…

MARIE (GARDIEN) *– Alors, que faites-vous ?*

ÉLODIE *– Je propose que l'on aille observer la maison de Don Morgan, histoire de voir ce qui s'y passe.*

(Tous les investigateurs acceptent le plan d'Élodie)

VICTOR *– Allons-y ! Je prends tout le monde dans ma Hupmobile. Il y a du monde dans les rues ? Nous partons à minuit.*

MARIE (GARDIEN) *– En arrivant à la maison de Morgan, vous trouvez la rue assez obscure, puisque deux lampadaires ne sont pas allumés. Ça a l'air désert. Personne en vue.*

ALICE *– Mon détective privé, Jack, va crocheter la serrure de la porte de derrière.*

Ce plan convient aux autres joueurs.

ÉLODIE *– Je fais le guet dans la rue.*

ANTOINE *– Je reste dans la voiture pour l'instant, en gardant un œil ouvert. Mon investigateur est encore nerveux.*

VICTOR *– J'accompagne Alice.*

MARIE (GARDIEN) *– Alice et Victor, faites des tests d'Écouter.*

ALICE *– (Elle lance un dé de pourcentage.) J'ai réussi !*

VICTOR *– Et moi, j'ai raté. Alors, Alice, qu'as-tu entendu ?*

MARIE (GARDIEN) *– Tu entends un grincement. On dirait que la porte de devant s'ouvre doucement. N'oublie pas de te mettre une croix en Écouter.*

ALICE *– Exact. (Elle coche la case sur sa fiche.) J'attrape Victor et j'essaye de me cacher derrière les poubelles.*

MARIE (GARDIEN) *– D'ac. Vous allez devoir faire un test de Discrétion tous les deux.*

VICTOR ET ALICE *– Super ! On a réussi tous les deux. (Ils cochent la case « Discrétion » sur leur fiche.) On est vraiment bien cachés derrière les poubelles.*

MARIE (GARDIEN) *– Parfait. Comme il fait nuit et que les lampadaires sont en panne, vous ne voyez pas grand-chose. Une silhouette imposante sort de la maison et s'avance d'un pas traînant sur la route. Arrivée au milieu, elle soulève une bouche d'égout et se laisse tomber à l'intérieur. Vous entendez un plouf.*

Et si vous n'avez jamais essayé le jeu de rôle ?

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle auparavant, vous vous demandez peut-être de quoi nous sommes en train de parler. Pour vous éclaircir les idées et éviter les préjugés, nous allons vous décrire le déroulement d'une partie normale. Vous trouverez aussi ci-dessus le compte-rendu d'un exemple de partie.

Pierre, sa compagne et deux amis se retrouvent chez lui un vendredi soir, autour de sept heures. Ils s'installent confortablement dans le salon et discutent des nouvelles de la semaine en partageant un verre et des cacahouètes. Ensuite, Pierre distribue du papier et des crayons, puis guide ses invités dans la création de leurs investigateurs. Les joueurs échangent quelques idées de personnages, puis remplissent leurs fiches. Il est un peu plus de huit heures.

Pierre entame la partie en décrivant la scène d'ouverture. Il raconte comment les investigateurs se sont retrouvés à discuter avec un homme qui souhaite qu'ils examinent une de ses vieilles propriétés. On dit qu'elle serait hantée ! L'un des joueurs répond du tac au tac, en empruntant la voix de son investigateur : « Pff, encore des superstitions ! »

Rapidement, tout le monde s'implique dans l'histoire, décrivant les actions ou les dialogues de leurs investigateurs. Les situations hasardeuses sont résolues à l'aide de jets de dés. Parfois, les joueurs obtiennent ce qu'ils désirent, parfois le destin semble déterminé à jouer contre eux. Pendant toute la partie, ils restent assis dans leurs chaises. Ils ne font que parler et lancer des dés. Personne ne porte de costume ou d'accessoires, et aucun ne mime les actions de son personnage.

Pierre et ses joueurs arrêtent la partie vers dix heures et demie, bavardent un moment avant de se séparer autour de onze heures. Ils ont tous hâte de reprendre le jeu la semaine prochaine pour connaître la suite de l'histoire. Bien sûr, ce n'est qu'un exemple. Le nombre de joueurs et la durée d'une partie sont différents pour chaque groupe.

(Marie imite le bruit tant bien que mal…)

ALICE – *Est-ce qu'elle a verrouillé la porte derrière elle ?*

MARIE (GARDIEN) – *Non seulement elle ne l'a pas fermée à clef, mais elle ne l'a même pas fermée du tout.*

ALICE – *Je retourne voir les autres discrètement pour les avertir.*

MARIE (GARDIEN) – *D'ac. Les autres, Alice vous prévient que la porte est ouverte.*

(Les investigateurs se dirigent vers la maison abandonnée…)

VICTOR ET ÉLODIE, ENSEMBLE – *On entre !*

MARIE (GARDIEN) – *Tu les suis, Antoine ?*

ANTOINE – *Tu rigoles ? Emmener mon professeur là-dedans ? Pas question.*

ALICE – *Il monte la garde, alors.*

ANTOINE – *Tout seul ? Sûrement pas ! Il vient avec vous.*

MARIE (GARDIEN) – *Dans la maison, il n'y a pas de lumière, pas de bruit.*

ÉLODIE – *Victor, prête-moi ta lampe torche. Je prends la tête. Gardez vos lampes éteintes, on ne veut pas être repérés de la rue.*

MARIE (GARDIEN) – *Vous êtes dans l'entrée. À gauche, un passage donne directement dans le salon. À droite, une porte est ouverte sur ce qui semble être un bureau. Devant vous, un escalier monte à l'étage. Sous l'escalier, une porte est fermée. Dans la lumière de la lampe, vous apercevez des taches humides sur le sol, peut-être des traces de pas. L'eau est sale et puante.*

ÉLODIE – *D'où viennent les pas ? Et où vont-ils ?*

MARIE (GARDIEN) – *Tu ne saurais le dire. Faites tous un test de Trouver Objet Caché. Aucun ne voit les gouttes d'eau sous la balustrade. Que faites-vous ?*

ÉLODIE – *Je vais dans le bureau, pour le fouiller.*

VICTOR – *J'examine le salon.*

ANTOINE – *Le professeur vérifie le placard de l'entrée.*

ALICE – *Jack monte à l'étage.*

MARIE (GARDIEN) – *(Comme le groupe s'est séparé, le gardien s'adresse maintenant à chacun séparément.) Élodie, il y a plusieurs étagères dans le bureau, mais, étrangement, seulement quelques livres. Il y a aussi deux armoires, sans verrou, un secrétaire fermé à clef, une chaise et trois gros fauteuils en cuir.*

ÉLODIE – *Je commence par le secrétaire.*

MARIE (GARDIEN) – *Il est fermé à clef. Si tu veux l'ouvrir, il faut faire un test de Crochetage.*

ÉLODIE – *J'ai fait un 23. C'est moins que ma compétence de 34, j'ai réussi ! (Élodie coche la case de la compétence.)*

MARIE (GARDIEN) – *Bien. Alors, dans le secrétaire, tu trouves deux choses intéressantes : une enveloppe scellée marquée « Dernières volontés et testament » et un petit classeur intitulé « Innsmouth Shipping Co. » Tu les ouvres maintenant ? (Élodie aimerait beaucoup, mais le gardien se dirige aussitôt vers Alice pour maintenir la tension et le rythme de la partie.) Alice, en montant l'escalier, Jack met la main dans de l'eau, sous la rampe, comme si elle s'était accumulée là au contact d'une chose humide.*



La découverte du cadavre

ALICE – *Euh… Jack avance prudemment.*

MARIE (GARDIEN) – *À l'étage, il y a deux chambres et une salle de bain. La porte de la chambre de droite est ouverte. Il en émane une odeur putride, presque sucrée.*

ALICE – *Je jette un œil par la porte.*

MARIE (GARDIEN) – *En entrant dans la pièce, l'odeur est décuplée. Il y a du sang partout. Le corps encore habillé de Don Morgan est allongé sur le lit. Le sommet de son crâne a été arraché et l'intérieur retiré sommairement. Tu distingues tout cela grâce à une luminescence verdâtre qui règne dans toute la chambre. Tu veux bien faire un test de Santé Mentale pour Jack, s'il te plaît ?*

ALICE – *Oups, c'est raté.*

MARIE (GARDIEN) – *Bien. Jack perd 1D6 points de SAN. (Marie obtient un 4 sur 1D6.) Jack perd 4 points de Santé Mentale. Il se décompose, pousse un cri, puis ne peut retenir un vomissement. Les autres, vous entendez le cri de Jack d'en bas.*

ENSEMBLE – *On se précipite à son aide !*

MARIE (GARDIEN) – *D'ac. Faites tous un test de Santé Mentale en entrant dans la pièce. (Ils lancent les dés et appliquent les résultats.)*

ALICE – *Une fois que Jack a repris ses esprits, il va dans la salle de bain pour essuyer son imper.*

MARIE (GARDIEN) – *Et les autres, que faites-vous ?*



L'intérieur de la maison abandonnée

VICTOR – *Je voudrais inspecter le corps de plus près, mais sans le toucher. Et je demande aux autres de faire attention à ne pas marcher dans le sang.*

ÉLODIE – *Pendant ce temps, je fouille les autres pièces.*

ANTOINE – *Le professeur t'accompagne.*

MARIE (GARDIEN) – *Victor, tu constates que le corps est recouvert de la même eau croupie qu'en bas. Il y en a même dans sa cavité crânienne. Ce qui reste de son visage porte des marques d'abrasion. Fais un test de Trouver Objet Caché.*

VICTOR – *J'ai réussi. Alors ?*

MARIE (GARDIEN) – *Sur le mur, à deux mètres de haut, tu remarques une trace de main, dessinée en eau ensanglantée. Des marques de griffes sont clairement visibles. La paume fait au moins vingt centimètres de large, mais les doigts sont trapus. Il n'y a pas de traînée et tu peux distinguer les lignes de la paume.*

VICTOR – *Génial ! J'appelle Élodie, Jack et le professeur. A-t-il son appareil photo avec lui, Antoine ?*

ANTOINE – *Zut ! Je savais que le professeur avait oublié quelque chose ! Euh, il arrache une feuille de papier de son carnet, qu'il appuie contre le mur pour faire une empreinte.*

MARIE (GARDIEN) – *Ça marche. Antoine, ton professeur remarque également des symboles étranges sur le mur d'en face. Alors qu'il les regarde de plus près, ils lui semblent tourner lentement, de façon quasi hypnotique.*

ANTOINE – *Ah ah ! Il les examine attentivement.*

MARIE (GARDIEN) – *Il n'a pas le temps. Que tout le monde fasse un test d'Écouter pour son investigateur. (Victor, Antoine et Alice échouent. Élodie réussit.) Élodie, tu perçois comme un bruit de choc métallique venu de la rue. Les autres n'entendent rien.*

ÉLODIE – *Je me demande ce que ça peut être ? J'espère que ce n'est pas la bouche d'égout !*

MARIE (GARDIEN) – *Soudain, vous entendez la porte d'entrée claquer et quelqu'un monter l'escalier quatre à quatre ! (Elle tape des pieds par terre en courbant l'échine pour appuyer sa description.)*

ANTOINE – *Mon professeur attend à côté de la fenêtre, prêt à sauter !*

ÉLODIE – *Je pointe ma lampe vers la porte, pour essayer de voir qui arrive.*

ALICE – *Jack dégaine son calibre .38, et regarde par-dessus l'épaule d'Élodie.*

VICTOR – *Je me tapis derrière Jack et Élodie, mais je sors mon couteau militaire, juste au cas où.*

MARIE (GARDIEN) – *C'est une caricature d'être humain qui entre pesamment dans la pièce. Elle fait presque huit mètres de haut, ses membres sont déformés et tordus. Son visage est une masse de rides immonde, sans le moindre trait. Sa peau brun-verdâtre pend de ses membres en lambeaux pathétiques. La même eau croupie que vous avez retrouvée partout dégouline de son corps. Vous devez faire des tests de Santé Mentale. Si vous réussissez, vous ne perdez qu'un point. Sinon, ce sera 1D10 points !*

VICTOR – *J'ai réussi mon jet.*

ANTOINE – *Hourra ! Moi aussi !*

ALICE – *C'est loupé. (Marie lance la perte de Santé Mentale, et obtient 3.) Jack perd 3 points de Santé Mentale !*

MARIE (GARDIEN) – *(Élodie rate aussi son test. Marie lance la perte pour Élodie et obtient un 9.) Élodie, ton investigateur est vraiment choqué par cette horreur. Il perd 9 points de Santé Mentale.*

ÉLODIE – *Oh là là ! J'ai vraiment peur !*

MARIE (GARDIEN) – *Voyons. Elle examine sa feuille d'investigateur. Élodie, ton investigateur pourrait subir une folie temporaire, puisqu'il a perdu plus de 5 points de Santé Mentale. Si tu ne fais pas plus que son intelligence sur 1D100, ce sera trop pour lui et il va s'évanouir. (Élodie obtient un 04 et son investigateur perd connaissance.)*

MARIE (GARDIEN) – *Comme l'investigateur d'Élodie tenait la lampe torche, elle roule par terre, éclairant au hasard. Le professeur d'Antoine réalise que la fenêtre est protégée par des barreaux. La chose est sur le passage de la seule sortie !*

ENSEMBLE, DANS LE DÉSORDRE – *Je vais essayer de forcer les barreaux avec la chaise ! Où est ma lampe torche ? Quelqu'un sait ce que c'est que cette chose ? Je lui tire en pleine tête. Au secours !*

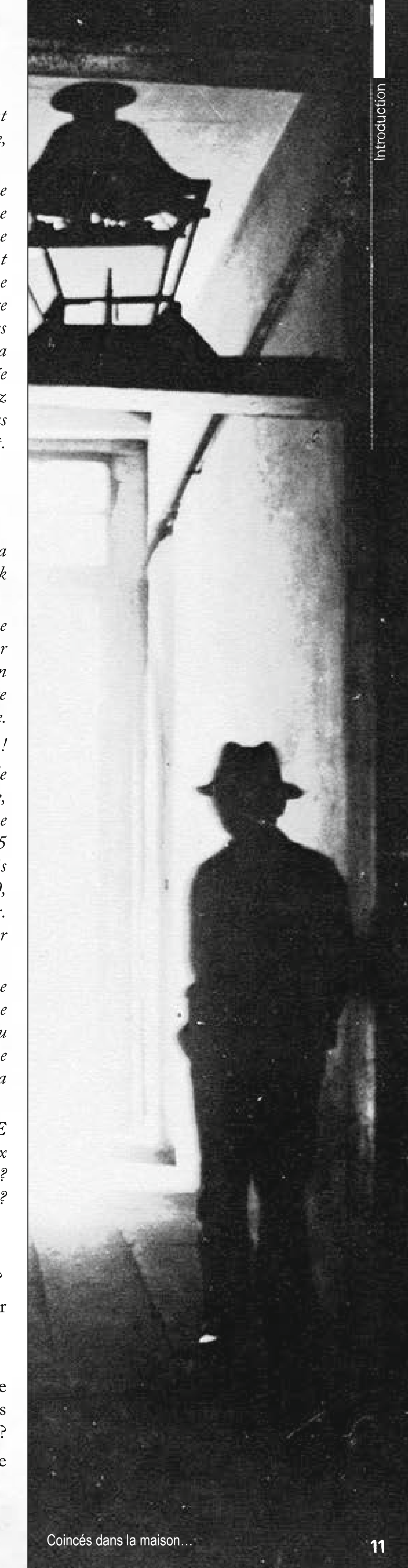
La grille à la fenêtre va-t-elle s'ouvrir ?

Que représentent les symboles sur le mur ?

Le monstre va-t-il attaquer ?

L'investigateur d'Élodie va-t-il se souvenir de prendre le classeur et les documents qu'il a trouvés tout à l'heure ?

Le revolver de Jack sera-t-il efficace contre cette chose ?



Coincés dans la maison…

Attention : mode d'emploi

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer à ***L'Appel de Cthulhu***, à l'exception de dés, de crayons et de papier. Vous trouverez sans peine une quantité de matériel impressionnante pour votre jeu, dont de courts scénarios d'introduction, des campagnes épiques qui occuperont votre groupe pendant des mois, des livres de contexte, des forums en ligne, et ainsi de suite.

Avant de vous lancer dans votre première partie, familiarisez-vous avec les règles et les concepts de ***L'Appel de Cthulhu***. Ce livre de règles est divisé en plusieurs sections.

Tout d'abord, les chapitres de règles (chapitres 3 à 9) expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer, y compris la création des investigateurs, les règles du jeu et des conseils pertinents.

Enfin, les chapitres de référence (chapitres 10 à 16) sont réservés à la personne qui va mener la partie, c'est-à-dire le gardien. Les mystères et les secrets sont au cœur de ***L'Appel de Cthulhu***. Si vous comptez être un simple joueur, lire ces pages gâcherait votre plaisir.

Si vous découvrez ***L'Appel de Cthulhu***, nous vous recommandons de lire cette introduction en entier, notamment l'exemple de partie des pages 1 à 11.

Ensuite, lisez les règles. De plus, si vous avez l'intention de mener la partie, lisez le Chapitre 10 : Conseils au gardien et feuilletez le reste de la section de référence (pages 172 à 205). Enfin, choisissez l'un des scénarios du Chapitre 15, par exemple *Au milieu des arbres millénaires*. Vous serez alors prêts pour votre première partie !

Par contre, si vous avez déjà joué à d'autres versions de ***L'Appel de Cthulhu*** et que vous êtes en terrain connu, vous pouvez passer directement au Chapitre 3 : Création des investigateurs et vous plonger dans les règles de cette nouvelle édition.

Cadre du jeu

De même, on ne peut nier la survivance de choses plus anciennes et plus puissantes que l'humanité. Elles ne doivent leur existence ininterrompue à des âges qui ne leur sont pas destinés qu'à des biais blasphématoires. Ces entités monstrueuses sont endormies pour l'éternité dans des cryptes incroyables et des cavernes loin de tout, en dehors des lois de la raison et de la causalité, n'attendant que d'être réveillées par des êtres impies connaissant les signes interdits et les mots de passe occultes.

— H. P. Lovecraft et William Lumley, *Le Journal d'Alonso Typer*

Ce jeu est défini par le Mythe de Cthulhu, tel que retracé par Lovecraft. Toutefois, certains concepts et créations de ses amis et de ses successeurs ont également été intégrés pour asseoir pleinement l'horreur du Mythe.

Comme la plupart des nouvelles d'H. P. Lovecraft, de nombreux scénarios de ***L'Appel de Cthulhu*** ont lieu aux États-Unis, durant les années 1920, ce qu'on appelle « l'âge classique » (même si pour lui, c'était le présent !). En conséquence, ce livre traite à la fois l'âge classique et l'époque moderne. De nombreux suppléments et scénarios existent pour différentes époques, dont l'ère victorienne et le Moyen Âge. En tant que gardien, vous pouvez jouer à l'époque de votre choix, qu'elle soit moderne ou plus ancienne. Le Mythe de Cthulhu transcende le temps et l'espace. Les machinations impénétrables des Grands Anciens peuvent déborder sur n'importe où et n'importe quand dans l'Histoire.

À propos de cette nouvelle édition

La première édition de ***L'Appel de Cthulhu*** date de 1981. Depuis, le jeu a été publié et soutenu sans interruption par Chaosium. À l'occasion d'une révision complète, cette septième édition a apporté quelques changements significatifs, tout en restant compatible avec les versions précédentes. Vous trouverez quelques conseils sur la façon d'employer le matériel publié pour les anciennes éditions dans la section *Conversion depuis les éditions précédentes*, page 396.

Remarque aux gardiens

Nous recommandons à toute personne se préparant à mener une partie de ***L'Appel de Cthulhu*** de se familiariser avec l'œuvre d'H. P. Lovecraft. En lisant ses nouvelles, non seulement vous en saurez plus sur le Mythe de Cthulhu, mais vous saisirez aussi les thèmes sous-jacents que l'on retrouve dans le jeu. Vous pouvez lire n'importe lequel de ses écrits, mais les suivants, qui forment le noyau du Mythe de Cthulhu, sont un bon début :

- *La Peur qui rôde*
- *Horreur à Red Hook*
- *La Couleur tombée du ciel*
- *L'Abomination de Dunwich*
- *Le Cauchemar d'Innsmouth*
- *La Maison de la sorcière*
- *Celui qui hantait les ténèbres*
- *La Maison maudite*
- *L'Appel de Cthulhu*
- *L'Affaire Charles Dexter Ward*
- *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*
- *Les Montagnes hallucinées*
- *Dans l'abîme du temps*

Après avoir lu au moins la moitié de ces œuvres, qui sont pour la plupart de courtes nouvelles, un gardien dispose des bases pour mener à ***L'Appel***. Nous encourageons les futurs joueurs à lire au moins une histoire avant d'enquêter à leur tour sur les mystères du Mythe.

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Vous n'avez besoin que de quelques outils pour vous préparer à jouer à ***L'Appel de Cthulhu*** :

- Ce livre de règles.
- Des dés spéciaux.
- Du papier.
- Des crayons et une gomme.
- Deux amis ou plus pour jouer avec vous.
- Une pièce calme, avec une table, comme la cuisine ou le salon.
- Trois ou quatre heures devant vous.



Des dés spéciaux

Comme nous l'avons évoqué ci-dessous, le gardien et les joueurs ont besoin de dés spéciaux, dont : un dé de pourcentage (D100), un dé à quatre faces (D4), un dé à six faces (D6), un dé à huit faces (D8) et un dé à vingt faces (D20). Idéalement, chacun devrait avoir ses propres dés, pour gagner du temps autour de la table.

Des débutants n'auront peut-être jamais vu de dés autres qu'à six faces. On en trouve de toutes sortes dans les magasins spécialisés et en ligne, y compris, sans doute, à l'endroit où vous avez acheté ce livre.

La lettre « D » signifie « dé » ou « dés ». Le nombre qui suit indique son nombre de faces, et donc l'étendue des nombres aléatoires générés. Par exemple, un D8 engendre des nombres compris entre 1 et 8, tandis que le D100 va de 1 à 100.

Les dés servent à déterminer le nombre de points de dégâts infligés par une attaque, à créer les investigateurs au hasard, à infliger des pertes de Santé Mentale, et ainsi de suite.

Lire un D100 (dé de pourcentage)

Pour lancer un dé de pourcentage, aussi noté D100, on jette simultanément deux dés à dix faces. Ces dés sont vendus par paire. Le premier, le dé des unités, porte les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0. Le deuxième, celui des dizaines, est numéroté 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 00. Une fois les dés immobiles, lisez la face du dessus pour obtenir le résultat. Celui à un chiffre donne l'unité, et celui à deux chiffres les dizaines. Lisez-les ensemble. Un résultat de 00 pour les dizaines et 0 pour les unités correspond à 100. Par contre, un 00 en dizaines combiné à n'importe quel chiffre non nul pour les unités indique un résultat inférieur à 10. Par exemple, un jet de 00 et 3 donne 3 %.

Si vous n'avez pas de dés de dizaines, vous pouvez utiliser deux dés d'unités de couleurs différentes. En début de partie, choisissez une couleur comme étant celle des unités et une autre comme celle des dizaines. Ainsi, un jet de 2 et 3 donne 23, un jet de 0 et 1 donne 01, tandis qu'un 1 et un 0 donnent 10. Un jet de 0 et 0 donne 100.

Autres types de dés

Dans les règles ou un scénario, il arrive qu'une notation soit précédée d'un nombre. Cela signifie qu'il faut lancer plusieurs dés de ce type, et additionner leurs résultats. Par exemple, lancer 2D6 revient à jeter deux dés à six faces et ajouter leurs résultats. On peut aussi lancer un même D6 deux fois.

Il arrive également que la notation comprenne une addition, « 1D6+1 » par exemple. On ajoute alors ce nombre au résultat des dés. Pour 1D6+1, les résultats peuvent être 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Enfin, certaines notations nécessitent plusieurs dés différents. Si les griffes d'un monstre infligent 1D6+1 + 2D4 points de dégâts, on le calcule en lançant trois dés, un à six faces et deux à quatre faces, dont on fait la somme, avant d'ajouter 1 au total. La mention « impact » après les dégâts d'une attaque sert à rappeler au gardien et aux joueurs d'ajouter l'éventuel bonus aux dégâts du monstre ou de l'investigateur aux dés lancés.



Les dés servant à *L'Appel de Cthulhu*

La feuille d'investigateur

Toutes les données relatives au jeu sont notées sur la feuille d'investigateur. Vous la trouverez à la fin de ce livre (cf. page 438), prête à être photocopiée. Une version électronique est à disposition sur le site sans-detour.com. Il en existe deux versions : une pour les années 1920 et une autre pour les parties modernes. La feuille d'investigateur contient toutes les informations nécessaires à un investigateur pour mener ses enquêtes. Le Chapitre 3 : Création des investigateurs explique comment la remplir.

Figurines et autres accessoires

Il est parfaitement possible de jouer à ***L'Appel de Cthulhu*** sans autre support que son imagination, en se passant de figurines ou d'accessoires autres que les dés et les feuilles de personnage. Toutefois, vous constaterez que des figurines ou des jetons aident parfois à visualiser une scène, par exemple pour savoir où se trouvent les protagonistes d'un combat ou qui est au premier rang lors de l'exploration de catacombes antiques. Que vous utilisiez des figurines ou pas, les joueurs apprécient que le gardien dessine les contours du lieu de l'action sur une feuille blanche ou quadrillée.

De même, certains groupes intègrent des accessoires dans leurs parties, comme des statuettes, des lettres, des livres ou même des tablettes d'argile. Certains objets, préparés avec soin, participent grandement à l'atmosphère du jeu. Hélas, ils peuvent aussi avoir l'air ridicule. Certains joueurs ne verront rien d'autre qu'un bloc de polystyrène noir là où d'autres reconnaîtront « l'obélisque noir de Thantos », sur lequel le gardien a passé plusieurs heures. Pour savoir si votre groupe est réceptif à ce type de procédé, le mieux est encore d'en parler avec eux. Autant le savoir avant d'y investir votre temps et votre énergie.





H. P. Lovecraft et le Mythe de Cthulhu

À l'ouest d'Arkham les collines se dressent, sauvages. Il y a là des vallées dont les bois profonds n'ont jamais connu la morsure de la hache. Il y a là des ravins sombres et étroits où les arbres se penchent de façon surnaturelle, et où de minces ruisseaux gouttent sans jamais avoir reçu une once de lumière.

— H. P. Lovecraft,
La Couleur tombée du ciel

Howard Phillips Lovecraft

En 46 ans d'existence, H. P. Lovecraft (HPL) écrivit ou travailla sur plus de 65 histoires, composa des douzaines d'articles et d'essais, des centaines de poèmes et rédigea près de 100 000 lettres. Bien qu'il n'ait jamais connu le succès critique ou commercial de son vivant, son influence sur l'horreur moderne ne saurait être sous-estimée. Son travail est aujourd'hui connu de millions de personnes dans le monde et ses créations, en particulier Cthulhu et le *Necronomicon*, sont devenues des symboles de l'horreur pour des légions de fans dévoués. Aujourd'hui, on considère que Lovecraft a contribué de façon essentielle à la littérature américaine et qu'il s'agit là d'un des écrivains de l'horreur les plus importants du vingtième siècle.

La vie de l'auteur et la création du Mythe de Cthulhu

Bien que des troubles nerveux chroniques aient empêché Lovecraft de fréquenter l'école de façon assidue, c'était avant tout un enfant précoce et un lecteur passionné. À 3 ans, il vit son père se faire interner et dut, avec sa mère, déménager dans la maison que possédait son grand-père maternel. C'est dans la bibliothèque de ce grand-père Whipple qu'il découvrit **Les Mille et Une Nuits**, les mythes grecs et romains, ainsi qu'Edgar Allan Poe. Il écrivit sa première histoire, *La Petite Bouteille de verre*, à l'âge de 6 ans, à l'époque où il fit ses premiers rêves sur les terribles maigres bêtes de la nuit. Toute son existence, il souffrira de rêves atrocement réalistes. C'est également grâce aux livres que Lovecraft se prit d'affection pour la pensée et la littérature géorgiennes, lesquelles l'accompagneraient toute sa vie. Lovecraft, qui se décrira plus tard comme un « matérialiste mécaniste », était également attiré par la science. En 1899, il entama la publication d'un petit journal appelé la *Gazette scientifique*, qui fut suivie peu après par le *Journal d'astronomie* de Rhode Island. Ces petites publications hectographiées étaient vendues au porte-à-porte par un HPL monté sur bicyclette. Quand il eut 13 ans, il perdit son grand-père bien-aimé. Son père était déjà mort, ayant succombé à la maladie en 1898 dans sa cellule de l'hôpital Butler. Une série d'échecs commerciaux avait vidé la fortune des Whipple et forcé la mère et la tante de Lovecraft à vendre la maison familiale pour emménager dans des locaux plus modestes. Ce fut un coup terrible pour le garçon.

D'autres crises de nerfs le forcèrent à quitter l'école en 1905, puis une nouvelle fois en 1908. Lovecraft s'arrêta à deux ans et demi de la fin de ses études, pour ne jamais y retourner. Il ne parvint pas à garder le moindre travail, vivant sur la fortune familiale et sur le peu qu'il parvenait à gagner en tant que nègre et correcteur littéraires. Mû par une pensée profondément aristocratique, il restera tiraillé toute sa vie entre le désir de succès et d'argent de l'écrivain professionnel, et l'attrait du gentleman pour des enjeux esthétiques dépourvus de toutes contraintes commerciales. Malgré tout, ses premières tentatives pour vendre ses écrits rencontrèrent un succès sans réserve lorsque l'éditeur de *Weird Tales*, Edwin Baird, accepta les cinq premières histoires qu'il lui avait envoyées. Ses créations parurent dans neuf des onze numéros publiés entre la fin de l'année 1923 et le début de l'année 1925. Quand la propriété éditoriale de Weird Tales passa entre les mains de Farnsworth Wright, la chance de Lovecraft tourna. Malgré ses réels talents d'éditeur, Wright était en effet incapable d'apprécier le travail de HPL, lequel se mit à connaître plus de refus que d'acceptations. Des histoires considérées aujourd'hui comme des classiques, telles que L'Appel de Cthulhu, ne furent publiées qu'après avoir connu une série de rejets de la part du magazine. Les tentatives timides de l'écrivain pour offrir à Wright ce que ce dernier attendait d'une fiction commerciale n'étaient elles-mêmes que partiellement couronnées de succès. L'éditeur rejeta aussi bien *Les Montagnes hallucinées* que *Dans l'abîme du temps*, des histoires qui seraient finalement imprimées par *Astounding Stories* et sont depuis devenues célèbres. Le superbe *L'Affaire Charles Dexter Ward* ne connut la publication qu'après la mort de son auteur. Brisé par les refus répétés, Lovecraft se mit à refuser de montrer ses écrits, et *La Maison de la sorcière* ne connut l'impression que parce qu'un ami, August Derleth, l'avait soumis secrètement à Wright en le suppliant de l'accepter.

Ironiquement, c'est à cette même époque qu'HPL réalisa l'essentiel de son travail de révision professionnelle, travail qui consistait la plupart du temps à jouer le rôle de nègre littéraire. Il était capable de produire une histoire quasi complète à partir d'une poignée d'idées fournies par le soi-disant auteur. Des récits comme *La Malédiction de Yig* de Zealia Bishop ou *L'Horreur dans le musée* de Hazel Heald furent en réalité composés à 90 % par HPL lui-même. Tandis que ces histoires se voyaient



Le maître américain de l'horreur, H. P. Lovecraft

bien vite acceptées par Wright, les œuvres produites sous le nom même de Lovecraft continuaient d'être refusées.

Pour cette raison, et bien qu'il attirât autour de lui un noyau dur de fans indéfectibles dont de nombreux écrivains, il ne parvint jamais à dépasser une publication semi-régulière dans les magazines bon marché de l'époque. Incapable d'atteindre la popularité d'un Seabury Quinn, il tirait la majorité de ses maigres revenus de ses révisions et réécritures des œuvres des autres, tel ce *Prisonnier des pharaons* (1924) rédigé pour le roi de l'évasion Houdini. C'est par la publication dans des magazines amateurs et plus tard dans *Weird Tales* que Lovecraft rencontra d'autres auteurs du genre macabre.

Sa capacité à rédiger des lettres était prodigieuse. Il correspondait régulièrement avec d'autres auteurs de fiction, y compris Robert E. Howard (le créateur de Conan le Barbare), Clark Ashton Smith (le créateur d'Averoigne et de Zothique) et Robert Bloch (qui écrira plus tard *Psychose*). Ils parlaient souvent des mondes et des histoires d'HPL, tout comme de ceux créés par Smith et les autres. Tout cela commença peu avant que Smith et Lovecraft se mettent à importer ces idées échangées dans leurs fictions et à faire référence aux créations l'un de l'autre dans leurs récits. Ce fut Smith qui donna naissance à des divinités telles que Tsathoggua, Atlach-Nacha et Abhoth, et qui créa le tome magique appelé *Livre d'Eibon*. C'est à l'Hyperborée magique et préhistorique de Smith que Lovecraft faisait fréquemment référence dans ses nouvelles. Cette idée conquit rapidement d'autres auteurs, comme Robert E. Howard, qui créa le sinistre *Unaussprechlichen Kulten*, ainsi que le poète fou Justin Geoffrey, auteur du terrible Peuple du Monolithe. Ceux-ci furent à leur tour incorporés dans les histoires de Lovecraft, ainsi que d'autres références à la Cimmérie préhistorique d'Howard.

Le jeune Robert Bloch fournit les livres blasphématoires du *De Vermiis Mysteriis* et du Culte des Goules, ainsi que les invisibles vampires stellaires qui dévorèrent un HPL à peine déguisé dans la nouvelle *Le Visiteur venu des étoiles* (1935). Ces créations furent bien vite absorbées par Lovecraft, qui vengea son « meurtre » en mettant en scène un certain Robert Blake dans *Celui qui hantait les ténèbres* (1936). Frank Belknap Long, un vieil ami, offrit à la collection les chiens de Tindalos et Chaugnar Faugn avec *L'Horreur venue des collines*, une histoire basée sur un des rêves particulièrement réalistes de Lovecraft.

August Derleth fut celui qui contribua le plus à la collection grandissante des Grands Anciens et autres races extraterrestres. Il continua d'écrire de nouvelles histoires du Mythe de Cthulhu après la mort de leur initiateur en 1937 et créa, parmi d'autres choses, Cthugha, le peuple tcho-tcho, Ithaqua et les habitants des sables. Basant un grand nombre de ses récits dans les villes fictives et lovecraftiennes d'Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport, il introduisit également des personnages tels que le docteur Laban Shrewsbury. De nombreuses voix rejettent ses interprétations, notamment son désir de créer un panthéon de dieux basé sur le Nodens de Lovecraft et ses tentatives pour définir Cthulhu et Nyarlathotep comme des élémentaires. Ceci étant, nul ne peut nier les efforts de cet homme, qui fonda Arkham House Publishing pour que les travaux de son ami soient toujours imprimés et restent disponibles des décennies après sa mort.

Un des ajouts préférés de Derleth fut Hastur, une puissante entité prétendument piégée sous le lac de Hali, près de la cité de Carcosa, sur une planète tournant autour de l'étoile Aldebaran. Bien que brièvement

mentionnés par Lovecraft dans ses premiers contes, c'étaient en vérité les créations d'Ambrose Bierce (1842-1914 ?), journaliste américain et découvreur précoce des contes étranges. Bierce, de même que de nombreux autres auteurs, fut une des premières influences de Lovecraft. Son auteur préféré était cependant Edgar Allan Poe (1809-1849), dont l'ascendant se retrouve dans les premières fictions adultes de l'auteur. La nouvelle Je suis d'ailleurs (1921) semble tout particulièrement tirer son style et son sujet du poète. Arthur Machen (1863-1947) fut une autre source d'inspiration. Son histoire *Le Grand dieu Pan* (1894) ressemble par bien des points à *L'Abomination de Dunwich* de Lovecraft. Robert W. Chambers (1865-1933) laissa également sa marque sur l'œuvre du maître de Providence. Une pièce mystérieuse intitulée *Le Roi en jaune*, qui apparaît dans certaines histoires de Chambers, inspira probablement Lovecraft quand il créa son *Necronomicon*, les Manuscrits pnakotiques et les autres tomes emplis de savoirs impies qui ont fait la renommée de ses récits. Ce fut Chambers qui, le premier, emprunta à Bierce son lac de Hali et sa Carcosa, soufflant peut-être ainsi l'idée de transpositions à HPL.

Lord Dunsany (1878-1957) fut probablement le contemporain qui eut la plus forte influence sur Lovecraft. *Les Dieux de Pegana* (1905) encouragea ce dernier à écrire plusieurs histoires basées sur les rêves et lui fournit en premier l'idée d'un panthéon divin artificiel. Algernon Blackwood, un autre contemporain qu'admirait Lovecraft, s'inspira des légendes amérindiennes pour sa version du Wendigo, laquelle sera adaptée au Mythe plus tard par August Derleth sous le nom d'Ithaqua.

À la mort de Lovecraft, son cercle de correspondants comptait des noms tels que Henry Kuttner, C. L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price et Fritz Leiber. Certaines de leurs lettres furent rassemblées en cinq volumes par Arkham House, et d'autres publiées par *Necronomicon* Press. L'Université Brown, dans sa ville natale de Providence à Rhode Island, a conservé une collection d'ouvrages de Lovecraft ainsi que des milliers d'autres correspondances.

Ce n'est que tard dans la carrière d'HPL, et probablement à la demande pressante de certains de ses contacts les plus jeunes, que celui-ci commença à réintégrer dans ses histoires certaines des créations apparues dans ses premiers récits. Dans *Le Cauchemar d'Innsmouth* (1931), nous découvrons les hybrides profonds vénérant Dagon, une créature qui n'avait plus été mentionnée depuis *Dagon* (1917), sa seconde nouvelle écrite en tant qu'adulte. De même, la cité fictive d'Arkham et son université Miskatonic, d'abord utilisées comme toile de fond dans *L'Image dans la maison déserte* (1920) et *Herbert West, réanimateur* (1921-1922), furent finalement développées dans des histoires ultérieures, à commencer par *L'Abomination de Dunwich* (1928) avant de continuer avec *Le Monstre sur le seuil* (1933). *Les Montagnes hallucinées* (1931) et *Dans l'abîme du temps* (1934-1935) contiennent des récits détaillés portant sur la Terre pré-humaine et décrivant les diverses entités extraterrestres qui, par le passé, avaient exploré et colonisé la planète. Certaines de ces races, comme les fungi de Yuggoth et les larves stellaires de Cthulhu, provenaient d'histoires plus anciennes et avaient été soigneusement réintégrées à ces récits plus tardifs.

Le terrible *Necronomicon*, une des plus célèbres créations de Lovecraft, subit une évolution plus lente. D'abord mentionné dans *Le Molosse* (1922), il est alors attribué à un certain Abdul Alhazred, un poète arabe déjà cité dans une autre nouvelle, *La Cité sans nom* (1921). Alhazred était, en réalité, l'alter ego d'HPL quand celui-ci avait 5 ans et que sa jeune imagination s'enflammait devant la copie des *Mille et Une Nuits* que possédait son grand-père.

Lovecraft mourut dans une obscurité presque totale en mars 1937, à l'âge de 46 ans, victime de la maladie de Bright et d'un cancer foudroyant. Sa mère était morte en 1921, après avoir passé deux ans confinée dans la même institution que celle où son mari était décédé. Un court mariage de deux ans accompagné d'un déménagement à New York s'était avéré désastreux, bien que le divorce n'ait jamais été prononcé. En 1926, Lovecraft était retourné à Providence pour finir ses jours en célibataire tout en partageant les lieux avec deux tantes.

Si ces dernières années avaient vu sa production fictionnelle se réduire, on leur doit certains de ses récits les plus mémorables. Lovecraft trouvait également le temps de voyager et de visiter toutes sortes de lieux susceptibles de faire battre son cœur d'antiquaire : le Maine, Philadelphie, Québec, St. Augustine, Charlotte, la Nouvelle-Orléans, Salem et Nantucket. Il se déplaçait en bus, dormait dans les auberges de jeunesse, se nourrissait de crackers, de fromage et de haricots en boîte, ce qui lui permettait de satisfaire ses envies de voyages, d'histoire et d'objets anciens.

De nombreux témoignages montrent que Lovecraft était, par bien des points, un individu des plus étranges. Hypocondriaque par nature, vieux bien avant l'âge, il consacra la majorité de son existence à des visées sociales et artistiques dignes de siècles plus anciens que celui dans lequel il vivait. Allergique au froid et dégoûté par les fruits de la mer, c'était aussi un scientiste et un philosophe doté d'un esprit inquisiteur et vif. La plupart de ceux qui le connurent de son vivant furent profondément changés par son amitié : encouragés et inspirés par son érudition et le pragmatisme de sa philosophie, nombre d'entre eux connurent une gloire bien supérieure à celle dont leur mentor avait pu profiter de son vivant. Aujourd'hui encore, Lovecraft produit le même effet, des générations après sa mort. Son nom est plus connu que jamais et ceux qui le rencontrent, que ce soit à travers ses histoires ou des films, jeux, comics ou cartes à collectionner inspirés de son travail, se découvrent une fascination pour ses étranges créations, ses mondes cauchemardesques, à la manière de ses contemporains tant d'années auparavant.



Terminologie

S'il fit parfois référence à ses cycles sur Cthulhu et sur Yog-Sothoth, de ce que l'on sait, Lovecraft n'utilisa jamais les termes Mythe de Cthulhu. Bien que la quasi-totalité de ses récits puissent être reliés par des références communes envers les mêmes gens, lieux ou choses, la plupart manquent d'une véritable structure centrale ou de quelque chose approchant d'une histoire ou bien d'une mythologie préalable.

Le terme Mythe de Cthulhu est en fait attribué à August Derleth. Admirateurs et érudits ont depuis débattu sur la définition de ce terme, étudié le contenu « mythique » des récits de Lovecraft, élaboré toutes sortes de panthéons expérimentaux remplis de dieux et de divinités, postulé quantité d'histoires et effectué de vaines tentatives pour en expliquer toutes les facettes.

Pendant ce temps, des douzaines voire des centaines d'écrivains, professionnels comme amateurs, ont continué de produire des histoires inspirées du Mythe, de développer les concepts originaux de Lovecraft tout en y greffant les leurs, créant des univers s'assemblant parfois mal avec celui de HPL et ne s'assemblant que très rarement avec ceux de leurs collègues. Pour les besoins de ***L'Appel de Cthulhu***, Chaosium a incorporé la majorité des créations de Lovecraft ainsi que celles des autres auteurs au sein d'un Mythe à la consistance fragile, ce afin de permettre aux gardiens d'ajouter ou d'enlever les créatures et idées en fonction de leurs envies.



Le Mythe de Cthulhu

C'est une erreur d'imaginer que l'horreur soit inextricablement liée aux ténèbres, au silence et à la solitude.

— H. P. Lovecraft,
Air froid

Lovecraft écrivit autrefois : « Tous mes récits sont basés sur l'idée première que les lois, les intérêts et les émotions des êtres humains n'ont aucune validité ni aucune portée face à l'immensité du cosmos. » Il imagina ensuite que les vérités fondamentales de l'univers étaient si différentes et si horribles que le simple fait d'y être exposé pouvait entraîner la folie ou pousser au suicide. L'humanité pouvait avoir le confort et la connaissance, mais il lui était impossible d'avoir les deux à la fois. L'esprit humain n'était qu'un récipient inflexible, il ne pouvait contenir la vérité cosmique et conserver sa Santé Mentale : lorsque la première se déversait à l'intérieur, la seconde devait nécessairement fuir à l'extérieur. Les humains qui cherchaient à tout prix le pouvoir caché derrière la vérité pouvaient choisir d'abandonner toute prétention à la raison pour devenir capables de manipuler les secrets du temps et de l'espace. Une fois signé leur pacte avec le diable, ces sorciers impitoyables feraient pleuvoir dévastation et malheur sur cette terre en échange d'un peu plus de connaissance et de pouvoir.

Ce que Lovecraft fit de ces idées dans sa fiction devint connu sous le nom de Mythe de Cthulhu. Le terme englobe un groupe complexe, étendu, voire contradictoire, de récits, de nouvelles, d'essais, de lettres et de déductions, si vaste qu'il est impossible de le décrire en détail, sans parler du fait qu'aujourd'hui encore de nouveaux éléments continuent d'être ajoutés au Mythe dans le monde entier. À cette confusion vient s'ajouter l'idée du maître que ce qui échappe véritablement à l'être humain ne saurait être compréhensible par lui. Le Mythe n'est pas simplement mystérieux, mais protéiforme et contradictoire ; nous ne le comprenons pas et nous ne pourrons tout simplement jamais le comprendre. Tout ce que nous avons pour l'approcher, ce sont les noms que nous avons donnés à la plupart de ces choses. Nous ne connaissons même pas leurs « véritables » noms, si seulement elles en ont.

Bien que les liens les unissant soient obscurs, nous savons que certaines entités du Mythe de Cthulhu sont clairement supérieures ou inférieures en puissance. Les dieux sont les plus puissants de toutes, suivis (de peu, apparemment) par les Grands Anciens.

Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Autres Dieux

Selon les différents auteurs, l'univers serait dirigé par des entités connues diversement sous le nom de Dieux Très Anciens, Dieux Extérieurs ou Autres Dieux. Ils n'en nomment que quelques-unes. Bien que la majorité d'entre elles soient aveugles et stupides selon les standards humains, ce sont des êtres extrêmement puissants, d'origine extraterrestre, voire extra-cosmique pour certains d'entre eux.

Maîtres de l'univers, les Dieux Extérieurs s'intéressent peu à l'humanité, exception faite de Nyarlathotep. Les humains qui osent attirer leur attention n'y gagnent que la folie ou la mort. Seules quelques-unes de ces divinités ont un nom. Aux yeux de l'humanité, ils peuvent passer pour de véritables divinités, à l'opposé de l'horreur incompréhensible des Grands Anciens. Certains personnifient un principe cosmique quelconque. Seule une poignée d'entre eux semble s'intéresser aux affaires humaines ou ne serait-ce que reconnaître l'existence de notre espèce. Et c'est heureux, car ils sont souvent dépeints en train d'essayer de briser quelque mur ou dimension cosmique afin de déchaîner leur rage de destruction et de corruption dans de nouveaux espaces. Toutes les races et divinités inférieures du Mythe reconnaissent l'autorité des Dieux Extérieurs et bon nombre d'entre elles les adorent.

Les Dieux Extérieurs sont contrôlés, jusqu'à un certain point, ou au moins représentés par Nyarlathotep, leur messager et leur âme. Lorsque des troubles apparaissent, que quelque chose les dérange, c'est lui qui est chargé d'enquêter. Azathoth, le démon sultan et seigneur du cosmos, mène au centre de l'univers une danse décérébrée au son des flûtes démoniaques. Yog-Sothoth, son lieutenant ou son associé, existe en tout point de l'espace et du temps, bien qu'il semble également piégé en dehors de l'univers que nous connaissons. On ne peut l'invoquer que par le biais de sortilèges puissants, alors qu'il suffirait, théoriquement, de

voyager assez loin à travers l'espace pour rencontrer Azathoth. Autour de ce dernier danse lentement un groupe de Dieux Extérieurs, dont on ignore jusqu'au nom.

Les termes « Dieux Très Anciens » font parfois référence à une autre race de dieux neutres, voire rivaux, des Dieux Extérieurs. S'ils existent, ils semblent représenter un danger moindre pour l'humanité, mais ont encore moins de contacts avec nous qu'Azathoth et ses semblables. Nodens est le plus connu d'entre eux.

Toutes ces divinités sont parfois appelées collectivement les Autres Dieux, bien qu'elles soient principalement adorées sur les planètes extérieures, plutôt que sur la nôtre. Elles ne sont que rarement appelées sur Terre, et leur venue est synonyme d'horreur sans égale. Afin d'ajouter à la confusion, un groupe de Dieux Extérieurs mineurs est également désigné comme les Autres Dieux Inférieurs ! Les races associées à ces divinités (shantaks, horreurs chasseresses, serviteurs des Dieux Extérieurs, sombres rejetons de Shub-Niggurath) sont tout aussi rares que leurs maîtres sur notre planète.

Les Grands Anciens

Bien que moins abstraits que les Dieux Extérieurs, les Grands Anciens n'en sont pas moins horriblement divins aux yeux des humains. Ces derniers sont plus susceptibles de vénérer de telles entités, lesquelles sont en quelque sorte plus proches de nous, s'immisçant parfois dans les affaires humaines ou initiant des contacts avec des êtres de notre espèce. Un Grand Ancien peut être vénéré en secret par une secte ou un clan entier, plutôt des fous solitaires, qui semblent préférer les Dieux Extérieurs. Des entités servant les Grands Anciens habitent fréquemment les coins reculés de la Terre. Les investigateurs ont ainsi, la plupart du temps, affaire à leurs adorateurs et à leurs serviteurs inhumains.

Créatures extraterrestres extrêmement puissantes, les Grands Anciens sont encore plus éloignés du concept classique de dieux omniscients que les Dieux Extérieurs et leurs semblables. Ils ne forment pas un panthéon cohérent, mais sont indépendants les uns des autres. Plusieurs Grands Anciens sont emprisonnés sur Terre, d'une façon ou d'une autre. Il est dit que « lorsque les étoiles sont propices », les Grands Anciens plongent d'un monde à l'autre. Quand les astres ne sont pas correctement alignés au contraire, ils ne peuvent vivre. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient morts, comme le suggère ce fameux couplet du *Necronomicon* :

N'est pas mort ce qui à jamais dort, car en d'étranges éons peut mourir même la mort.

Cthulhu, la plus célèbre des créations de Lovecraft, est un Grand Ancien. Avec les derniers membres de sa race, il dort dans une vaste tombe au fond de l'océan Pacifique. Il est peut-être le plus important des Grands Anciens résidant sur notre Terre. Tous les autres sont notés comme étant moins puissants et plus libres. Ithaqua le Marcheur du Vent erre à sa guise sous les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible réside près d'Aldébaran et Cthugha près de Fomalhaut. D'autres Grands Anciens infestent vraisemblablement quantité de mondes de par la galaxie. Sans doute en dominent-ils une grande partie. Tous ceux dont le nom est connu sur Terre sont invoqués ou adorés par des humains, mais, si l'on en croit les récits, Cthulhu a plus de fidèles que tous les autres réunis. Des Grands Anciens mineurs comme Quachil Uttaus n'ont généralement pas le moindre adorateur, même si quelques magiciens connaissent les rituels nécessaires à leur invocation.

Les interventions des Grands Anciens dans les affaires humaines sont toujours isolées. Certains commentateurs suspectent ces êtres supérieurs de ne tenir que très rarement compte de notre espèce dans leurs plans, et de s'intéresser encore moins souvent à notre sort. Pour eux, l'humanité est négligeable et sans importance.





Races de serviteurs

Certaines races sont plus particulièrement associées à un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur, comme les byakhees et Hastur ou les maigres bêtes de la nuit et Nodens. Des membres de cette race de serviteurs entourent souvent leur maître lors de ses manifestations. Leurs rôles sont multiples : soldats, gardiens, assassins, messagers, espions et coursiers. Lors de leurs enquêtes, on peut espérer que les investigateurs rencontreront bien plus fréquemment ces serviteurs que les divinités qu'ils servent.

Races indépendantes

Les races extraterrestres tiennent une place importante dans le Mythe. De puissance très variable, certaines ont été capables de protéger les leurs des Grands Anciens. Beaucoup d'entre elles sont aujourd'hui éteintes. Elles sont intimement liées à l'histoire de notre planète, comme l'ont expliqué *Les Montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*. Dans ces deux nouvelles, Lovecraft livre la véritable histoire de la Terre. Certaines espèces, comme les dholes ou les polypes volants, ne s'associent à aucun dieu. D'autres, comme les Choses Très Anciennes ou la Grande Race, ne s'intéressent pas spécialement à la magie.

À l'aube du Cambrien, une race d'êtres, connus uniquement sous le nom de Choses Très Anciennes, s'envola pour notre planète. Elles colonisèrent la majorité des terres émergées, firent la guerre à d'autres espèces et furent finalement repoussées vers l'Antarctique. À dessein ou par accident, ces choses engendrèrent des organismes qui évoluèrent jusqu'à donner naissance aux dinosaures, aux mammifères et, au final, à l'humanité. Elles créèrent également les horribles shoggoths, dont l'ultime révolte entraîna leur quasi-extinction.

Il y a des âges et des âges, une race indigène de créatures en forme de cône avait vu leur esprit dominé par des entités mentales venues des étoiles, la Grande Race de Yith. Celle-ci survécut dans leurs corps d'emprunt, jusqu'à environ cinquante millions d'années avant notre ère, quand elle fut vaincue par les terribles polypes volants, des extraterrestres qu'elle avait emprisonnés dans de vastes cavernes loin de la surface. Cependant, la Grande Race avait déjà transféré ses esprits dans le futur, échappant ainsi à son funeste destin.

Les larves stellaires de Cthulhu débarquèrent sur Terre et conquirent tout un pan émergé de l'océan Pacifique originel. Mais elles furent prises au piège lorsque ces terres sombrèrent sous les eaux.

Les créatures baptisées fungi de Yuggoth (ou mi-go) établirent leurs premières bases sur Terre durant le Jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années. Graduellement, leurs campements se réduisirent au sommet de certaines montagnes, où elles maintinrent notamment quelques colonies minières.

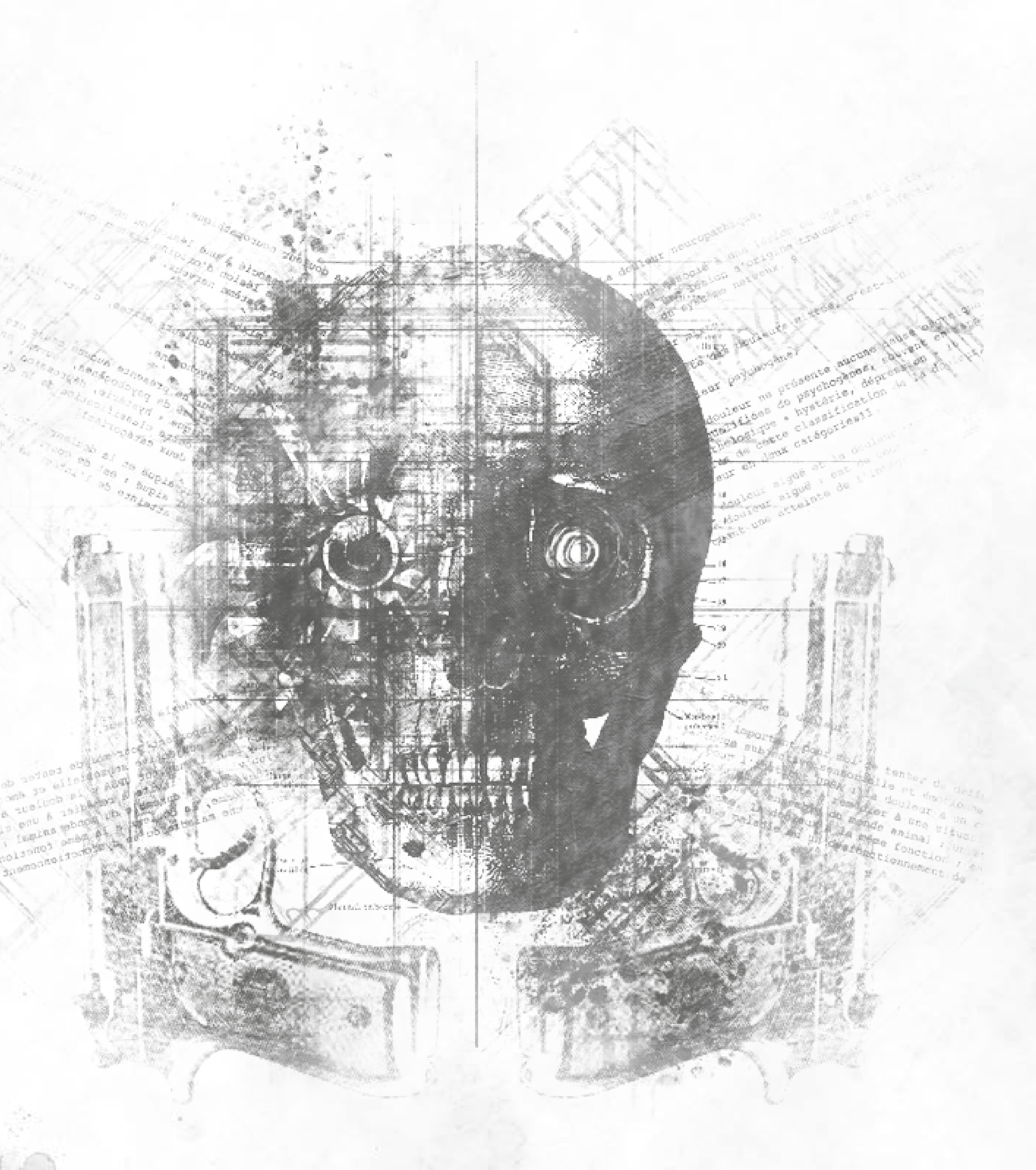
Des douzaines d'autres races participèrent elles aussi à cette parade antédiluvienne, comme le peuple serpent qui fonda des cités et une civilisation pendant l'ère permienne, avant que les dinosaures n'évoluent, ou bien la race ailée qui succéda à la Grande Race de Yith. Des espèces venant du futur furent même mentionnées, comme les organismes proches des scarabées qui succéderaient un jour à l'homme et les araignées intelligentes qui seraient les dernières créatures intelligentes sur Terre, des milliards d'années après nous. Aujourd'hui, les humains partagent la Terre avec les Profonds et les goules, qui semblent liées à l'humanité d'une façon ou d'une autre, ainsi qu'avec une poignée de mi-go. D'autres races nous rendent visite à l'occasion, dorment ou sont inactives.

Ce qui a été mis de côté

Le créateur à l'origine de ce jeu, Sandy Petersen, a pris la décision d'ignorer la partie du Mythe qui ne l'attirait pas et qu'il considérait comme n'appartenant pas au concept de départ de Lovecraft. Il a mis de côté la « guerre dans les cieux », idée selon laquelle les Grands Anciens maléfiques avaient été vaincus par les Dieux Très Anciens, divinités apparemment bonnes. Cette histoire de guerre cosmique ne se trouve dans aucune œuvre de Lovecraft. Pire encore, elle diminue grandement l'horreur abrupte des origines. Se balader avec des tonnes de Signes des Anciens comme autant de crucifix ou de flasques d'eau bénite avec en toile de fond de braves Dieux Très Anciens prêts à vous sauver les miches au cas où les choses déraperaient, voilà qui amoindrit terriblement l'horreur originelle d'un univers totalement insensible dans lequel l'humanité est nue et sans défense. Il a également mis de côté l'idée de liens entre les Grands Anciens et les éléments grecs de la terre, de l'eau, du feu et de l'air (exemplifiés respectivement par Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha et Hastur). Cette idée tombe en lambeaux si on l'examine avec attention (si Cthulhu est un dieu marin, pourquoi est-il prisonnier des eaux ?) et affaiblit une nouvelle fois les prémisses des Grands Anciens en tant qu'entités horriblement extraterrestres.

De plus, la présente édition a vu ses auteurs cesser de qualifier les races du Mythe selon les sous-catégories « serviteur » ou « indépendant » (voire « supérieur » et « inférieur »). De telles classifications tendaient à réduire l'étrangeté de ces entités et à les dépouiller de ce caractère extraterrestre dont HPL les avait dotées. L'organisation, la hiérarchie et les allégeances des races du Mythe devraient être mystérieuses, inhumaines et incompréhensibles.

Naturellement, si ces conceptions vous paraissent fondées et utiles, vous êtes libres de les réintégrer. ***L'Appel de Cthulhu*** est votre jeu.



MYTHOS VADE MECUM

Dieux Très Anciens

Nodens, Le Seigneur du Grand Abîme

Hypnos, Seigneur du Sommeil

Bast, Déesse des Chats

Yog-Sothoth, Le Tout-En-Un, Le Gardien, la porte et La Clef

Daoloth, Celui Qui Enlève Les Voiles

Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois Aux Mille Chevreaux

Tulzscha, La Flamme Verte

Celui du Gouffre, Sultan des Démons

Nyarlathotep, Le Chaos Rampant, Le Messager

Azathoth

Abhoth, Source d'Impureté

Ubbo Sathla, la Source Inachevée

Yibb-Tstll, le Patient

Autres Dieux Inférieurs

Dieux Extérieurs

Cyaegha

Zhar

Eihort

Chaugnar Faugn

Y'golonac

Cthulhu

Ithaqua

Nyogtha

Zoth-Ommog

Atlach-Nacha

Rhan-Tegoth

Tsathoggua

Hastur

Shudde M'ell

Ghatanothoa

Quachil Uttaus

Cthugha

Glaaki

Bokrug

Yig

Grand Anciens

Mordiggian, La Grande Goule

Dagon & Hydra, Souverains des Profonds


DENTIST
2 PANTS SUITS

Chapitre Trois

Création des investigateurs



Création des investigateurs

De tous les chocs que l'on peut recevoir, aucun n'est plus démoniaque qu'une expérience à la fois trop grotesque pour être crédible et trop prodigieuse pour être envisagée. De fait, rien de ce que j'avais vécu jusque-là ne m'avait préparé à cette terrible vision ou aux merveilles absurdes qu'elle impliquait.

— H. P. Lovecraft,
Je suis d'ailleurs

À propos de ce chapitre

Dans *L'Appel de Cthulhu*, vous endossez le rôle d'un investigateur, une personne dont la tâche est d'exhumer des secrets interdits, de découvrir des endroits oubliés et, armée de connaissances étrangères à l'humanité, de tenir tête aux horreurs détestables du Mythe de Cthulhu.

Travaillant en équipe, les investigateurs de chaque joueur viennent d'horizons et de métiers hétéroclites. Chacun apporte ses compétences au groupe. Ensemble, unis par l'amitié et par un but commun, ils se dressent face aux ténèbres…

Ce chapitre contient les règles de création des investigateurs. Dans les dernières pages, vous trouverez des méthodes optionnelles de création, ainsi qu'un aide-mémoire de deux pages en résumant les principales étapes.

Créer son propre investigateur à partir de zéro est très amusant. Les règles vous expliquent comment tirer ses caractéristiques, choisir une occupation et des compétences, et développer son passé. Au début d'une partie de ***L'Appel de Cthulhu***, nous recommandons que tous les joueurs « tirent » leurs personnages en compagnie de leur futur gardien. Ainsi, chacun connaît le groupe et sait quelle est sa place, assurant une distribution équilibrée des compétences et des occupations.

Créer votre investigateur

Plusieurs approches sont possibles pour ce qui est de la création d'un investigateur. Réfléchir au type de personnage souhaité avant même de lancer les dés, ou laisser le hasard guider le destin. Ci-dessous, nous présentons les règles dans leur version la plus classique. Les modifications optionnelles sont reléguées en fin de chapitre. Vous trouverez d'autres considérations dans le Chapitre 10 : *Conseils au gardien*.

Les étapes

Voici les cinq étapes de la création d'un investigateur :

- **Première étape :** génération des caractéristiques.
- **Deuxième étape :** choix de l'occupation.
- **Troisième étape :** distribution des points de compétence.
- **Quatrième étape :** rédaction du profil.
- **Cinquième étape :** sélection de l'équipement.

Première étape : génération des caractéristiques

Les huit caractéristiques sont l'ossature de votre investigateur. Chacune d'entre elles représente un aspect fondamental de sa personne, comme l'intelligence, la dextérité, et ainsi de suite. Elles servent à comparer le potentiel des investigateurs et l'efficacité de leurs actions et réactions en cours de jeu.

Les valeurs de caractéristique sont générées aléatoirement, en lançant deux ou trois dés à six faces. Le résultat est alors multiplié par 5 pour obtenir un pourcentage allant de 15 à 90 %.

Tirer les caractéristiques

Lorsque vous lancez les dés, notez les résultats sur une feuille de brouillon plutôt que directement sur votre feuille d'investigateur. En effet, les nombres initiaux risquent d'être modifiés par l'âge de votre investigateur.

FOR (Force)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La force mesure la puissance musculaire. Plus elle est élevée, plus l'investigateur soulève et porte des charges lourdes. Cette caractéristique sert également dans le calcul des dégâts que l'investigateur inflige à mains nues. Réduit à 0 en FOR, un investigateur est invalide, incapable de sortir du lit.

CON (Constitution)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La constitution représente la vigueur, la santé et la vitalité. Les poisons et les maladies s'attaquent directement à la constitution. Les investigateurs ayant une constitution élevée ont généralement plus de points de vie, ce qui leur permet de mieux résister aux attaques et aux coups. Des blessures graves peuvent faire baisser cette caractéristique. À 0 en CON, un investigateur meurt.

TAI (Taille)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

La taille combine la hauteur et le poids en un seul nombre. Elle sert à voir au-dessus d'un mur, à se faufiler dans un espace étroit ou même à juger quelles têtes dépassent d'une haie. La taille intervient dans les points de vie, les dégâts infligés au corps à corps (via l'impact) et la carrure. La perte d'un membre pourrait se traduire par une diminution de TAI, même si la DEX est plus souvent impactée. Si jamais un investigateur perdait tous ses points de TAI, il disparaîtrait purement et simplement !

DEX (Dextérité)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Les investigateurs ayant une valeur de dextérité élevée sont plus rapides,

Un investigateur est-il viable malgré des caractéristiques basses ?

Dans de nombreux jeux de rôle, plus les caractéristiques d'un personnage sont élevées, plus il sera intéressant à jouer à long terme. Dans ***L'Appel de Cthulhu***, des valeurs de caractéristique basses n'impliquent pas que l'investigateur ne pourra pas participer aux efforts du groupe. De plus, une ou deux faiblesses ne font que le rendre plus crédible et attachant, contrairement à un surhomme sans faille ! Plutôt que de rejeter des dés décevants, intégrez le résultat dans la personnalité de votre investigateur. Par exemple, une dextérité basse peut être la conséquence d'une blessure à la jambe ou à la main durant son service dans l'armée de terre, tandis qu'une éducation faible indiquerait une enfance passée dans les rues plutôt qu'à l'école.

plus agiles et plus souples. Un test de DEX est nécessaire pour avoir le réflexe d'attraper une racine lors d'une chute dans un ravin, pour réagir plus vite qu'un adversaire ou pour accomplir une tâche délicate. Un investigateur ayant 0 en DEX n'a plus une once de coordination et ne peut plus entreprendre avec succès la moindre activité physique.

En combat, le personnage ayant la DEX la plus élevée agit le premier (cf. Chapitre 6 : *Combat*).

APP (Apparence)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

L'apparence mesure simultanément la beauté et la personnalité. Une personne ayant une APP élevée paraît charmante et agréable, même si elle n'est pas nécessairement belle au sens classique. Un investigateur ayant 0 en APP est repoussant, qu'il soit incroyablement laid ou juste insupportable.

L'APP est utile pour les interactions sociales ou pour faire une bonne première impression.

Interpréter les nombres

Force

0	Rachitique, ne peut même pas se lever ou tenir des couverts.
15	Faible, mou.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus fortes que vous ayez jamais rencontrées.
99	Haltérophile olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (cheval, gorille).
200 et plus	Force monstrueuse (Gla'aki, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

Constitution

0	Mort.
1	Malade en permanence, a probablement besoin d'une assistance médicale permanente.
15	Souvent malade, vite fatigué, ne supporte pas la douleur.
50	Moyenne humaine.
90	Rarement malade, résistant et endurant.
99	Increvable, supporte des douleurs inouïes. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (éléphant).
200 et plus	Constitution monstrueuse, immunisé contre la plupart des maladies terrestres (Nyogtha, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

Taille

1	Un bébé (1 à 5 kilos).
15	Un enfant, un adulte nain (15 kilos).
60	Moyenne humaine (75 kilos).
80	Très grand et musclé ou enrobé (110 kilos).
99	Obèse ou géant (150 kilos).
150	Une vache ou un cheval (400 kilos) .
180	Humain le plus lourd jamais pesé (634 kilos).
200 et plus	900 kilos (Chaugnar Faugn, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

Note : Certains humains ont une TAI supérieure à 99.

Dextérité

0	Incapable de se mouvoir sans aide.
15	Lent, maladroit, peu doué de ses mains.
50	Moyenne humaine.
90	Adroit, habile et gracieux (acrobate, danseur d'opéra).
99	Athlète olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (tigre).
200 et plus	Rapide comme l'éclair, se déplace si vite qu'un œil humain ne peut pas le suivre.

Apparence

0	Si hideux qu'il provoque la peur, le dégoût ou la pitié.
15	Laid, peut-être déformé de naissance ou suite à une blessure.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus charmantes que vous puissiez croiser, magnétisme naturel.
99	Le summum du charme et du style (mannequin ou vedette). Maximum humain.

Note : L'APP ne concernant que les humains, elle ne dépasse pas 99.

Intelligence

0	Aucun raisonnement, incapable d'appréhender le monde qui l'entoure.
15	Simplet, ne peut faire que des opérations simples, la lecture est difficile.
50	Moyenne humaine.
90	Rusé, parle sans doute plusieurs langues, comprend les théorèmes les plus compliqués.
99	Génie (Einstein, De Vinci, Tesla, etc.). Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (Chose Très Ancienne, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).
210 et plus	Intelligence monstrueuse, ses facultés mentales et intellectuelles couvrent plusieurs dimensions (Cthulhu, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

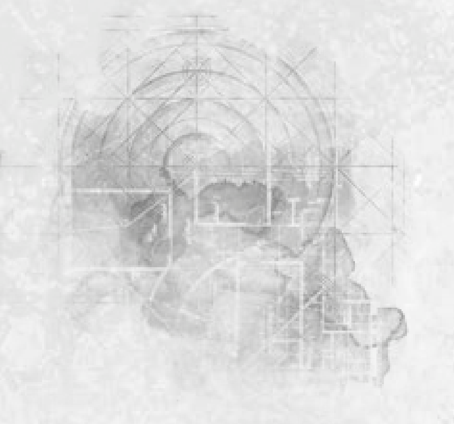
Pouvoir

0	Faible d'esprit, aucune volonté propre, dénué de potentiel magique.
15	Influençable, se laisse facilement mener par le bout du nez.
50	Moyenne humaine.
90	Volontaire, motivé, potentiellement doué pour la magie et l'inexpliqué.
100	Volonté de fer, connexion remarquable avec le plan spirituel et le monde invisible.
140	Au-delà des limites humaines, voire naturelles (Yig, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).
210 et plus	Pouvoir monstrueux, potentiel magique dépassant la compréhension humaine (Cthulhu, cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

Note : Le POU humain peut dépasser 100, mais cela reste exceptionnel.

Éducation

0	Un nouveau-né.
15	Parfaitement inculte.
60	Bachelier.
70	Deux ou trois années d'études à la fac.
80	Quatre ou cinq années à la fac.
90	Doctorat, professeur.
96	Autorité mondiale dans son domaine.
99	Maximum humain.



INT (Intelligence)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation, d'analyse, ainsi que la facilité à comprendre et résoudre des casse-tête complexes. Avec 0 en INT, un investigateur est un idiot complet, incapable d'un comportement rationnel. L'intelligence détermine le nombre de points de compétence d'intérêt personnel (INTx2) disponibles lors de la création (cf. page 31). Outre les tests d'intelligence, cette caractéristique est également la base des tests d'idée (cf. Chapitre 5 *: Système de jeu*).

Parfois, l'intelligence d'un investigateur ne paraît pas cohérente avec ses autres caractéristiques. Il faut y voir l'occasion d'approfondir sa personnalité. Par exemple, un personnage doté d'une INT faible et une ÉDU élevée pourrait être un professeur pédant ou un champion des jeux de culture générale. Il connaît beaucoup de choses, sans réellement les comprendre. À l'inverse, une INT élevée et une ÉDU faible sont le signe d'un individu ignorant, comme un garçon de ferme qui vient juste d'arriver dans la grande ville, mais pas dépourvu de jugeote.

POU (Pouvoir)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Le pouvoir mesure la détermination et la force de caractère. Plus il est élevé, plus un investigateur est doué pour pratiquer la magie et résister à ses effets. Avec 0 en POU, il n'est plus qu'un zombie, dénué de volonté propre et incapable d'employer la magie. À moins que le contraire ne soit précisé, le POU perdu en jeu l'est définitivement.

Lors de la création, un investigateur a autant de points de Santé Mentale (SAN) que sa valeur de POU. Les règles afférentes à la Santé Mentale et à la folie se trouvent dans le Chapitre 8 *: Santé Mentale*.

Le POU détermine également le nombre de points de magie, une ressource qui, contrairement au POU lui-même, se régénère après utilisation. Les points de magie sont égaux à un cinquième du POU (cf. Chapitre 10 *: Magie*).

Le pouvoir des personnes ordinaires et des investigateurs change rarement. Toutefois, les adeptes des arts mystiques du Mythe de Cthulhu ont les moyens de l'augmenter.

ÉDU (Éducation)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'éducation mesure les connaissances formelles et factuelles accumulées par un investigateur, généralement lors d'un cursus scolaire. Elle quantifie les informations connues, plutôt que la capacité à les exploiter, qui est du domaine de l'intelligence. Un investigateur sans ÉDU est un nouveau-né ou un amnésique, rendu innocent et crédule par son manque d'expérience sur le monde.

Une valeur de 60 en ÉDU correspond globalement au baccalauréat. Autour de 70, l'investigateur a probablement passé quelques années sur les bancs de l'université. À partir de 80, il a probablement une thèse ou un diplôme universitaire équivalent. Notez toutefois qu'un autodidacte aura une éducation élevée sans avoir fait d'études classiques, à force de lectures et d'observations.

L'ÉDU intervient dans le nombre de points de compétence liés à l'occupation (cf. page 31) disponibles lors de la création. Elle détermine aussi son pourcentage de base pour la compétence Langue maternelle. Enfin, l'ÉDU est utilisée lors des tests de connaissance (cf. Chapitre 5 *: Système de jeu*).

Note : Toutes les références à une caractéristique désignent sa valeur entière (le résultat des dés multiplié par cinq). Tous les modificateurs s'appliquent à cette valeur.

Chance

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Lorsque vous créez un investigateur, lancez 3D6 et multipliez par 5 pour obtenir sa valeur de chance. Des tests de chance sont utiles pour résoudre les situations ne dépendant pas directement de l'investigateur (« Y a-t-il un taxi libre dans la rue ? ») ou pour diriger la main aveugle du destin (cf. Chapitre 5 *: Système de jeu*).



Harvey Walters



Afin d'illustrer les différentes règles de ***L'Appel de Cthulhu***, nous sommes honorés de vous présenter Harvey Walters, journaliste et photographe de quelque renom du New York des années 1920. Harvey servira d'exemple à la création de personnages. Afin de différencier Harvey de la personne qui le joue, nous l'avons associé à une joueuse, Anne.

Tout d'abord, Anne doit tirer les caractéristiques d'Harvey. Elle prend une fiche vierge, une feuille de papier et lance trois dés. Elle obtient un 4. Multiplié par 5, cela donne une force de 20 %. C'est peu ! Harvey est exceptionnellement chétif, mais Anne n'est pas découragée. ***L'Appel de Cthulhu*** est un jeu où tous les investigateurs ont une chance de briller. Heureusement pour Harvey, Anne tire ensuite un 14, ce qui lui donne une CON de 70 %. C'est un bon score. Harvey est plutôt résistant, ce qui devrait compenser sa petite FOR.

Voilà ses autres caractéristiques : TAI de 80 % (vu qu'il passe tout son temps assis et qu'il ne fait pas d'exercice, il est probablement en surpoids), DEX 60 % (un peu au-dessus de la moyenne), APP 85 % (quels que soient ses défauts, Harvey a une personnalité agréable), INT 85 % (un excellent score), POU 45 % (ce qui lui donne 9 points de magie et une Santé Mentale initiale assez basse : seulement 45 SAN), ÉDU 80 % (Harvey a sans doute un diplôme universitaire). Enfin, Anne obtient un 9 pour sa valeur de chance. Harvey a donc une chance de départ de 45.

Comme Anne souhaite qu'Harvey ait un peu de bouteille, elle fixe son âge à 42 ans. Elle fait donc deux tests d'expérience en éducation. Sa valeur actuelle est de 80. Sur le premier test, elle fait 86, ce qui lui permet d'ajouter 1D10 à la caractéristique. Le dé tombe sur 4, l'ÉDU d'Harvey est maintenant de 84. Pour le deuxième test, elle obtient 82, ce qui ne donne rien. Elle réduit ensuite sa DEX de 5 (soit 50) et son APP de 5 également (soit 80). Il n'est plus aussi souple que dans sa jeunesse, mais il a encore beaucoup de charme.

Maintenant que les valeurs de caractéristique ne bougeront plus, Anne les écrit au propre sur sa fiche, ainsi que les demis et cinquièmes. Par exemple, son ÉDU de 84 correspond à un demi de 41 % et un cinquième de 16 % (puisqu'on arrondit à l'entier inférieur). La joueuse inscrit tout cela dans les cases appropriées de la fiche d'investigateur. Elle fait ensuite de même pour les autres caractéristiques.

Ensuite, elle s'intéresse à l'impact et à la carrure. Comme la somme de sa FOR et de sa TAI est de 100, Harvey a un impact et une carrure de 0. Le total de sa CON de 70 et de sa TAI de 80 fait 150, ce qui, divisé par 10, donne 15 points de vie.

Harvey a une FOR de 20, une TAI de 80 et une DEX de 55. Puisque sa FOR et sa DEX sont toutes les deux inférieures à sa TAI, son MVT est de 7. Cette valeur est encore réduite d'un point (soit MVT 6), à cause de son âge. Harvey n'est pas fait pour le sprint !

Anne a décidé qu'Harvey sera journaliste, pour Enigma Magazine. Les journalistes ont ÉDU x 4 points de compétence d'occupation. Pour Harvey, 84 x 4 donne 336 points à distribuer dans les compétences de journaliste et en crédit. Harvey distribue également deux fois son INT de 85 (soit 170) en compétences d'intérêt personnel. Anne dépense ces points comme elle le souhaite.

Elle consacre 41 points au crédit d'Harvey. Cela correspond à un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité moyenne, manger dans des restaurants économiques et prendre le taxi de temps en temps.

Ayant dépensé tous ses points, Anne calcule et inscrit les demis et cinquièmes de chacune des compétences d'Harvey sur sa fiche d'investigateur.

Anne s'attaque maintenant à son profil. Dans la case Description, elle écrit : « Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint ». Pour la suite, elle tire sur les tables aléatoires.

Voici le résultat :

- **Apparence** : Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint.
- **Idéologies et croyances** : Croit au destin. Cherche des signes et des présages.
- **Personne importante** : Son oncle Théodore, à qui il doit sa passion pour l'archéologie. Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que son oncle, dont l'obsession a tourné à la folie.
- **Lieu significatif** : Son bureau à l'étage.
- **Bien précieux** : Les artefacts archéologiques de l'oncle Théodore, qui reposent dans le bureau d'Harvey.
- **Trait** : Coureur de jupons.

Harvey n'a besoin de rien de plus pour commencer à jouer, si ce n'est un carnet, un crayon et un penny porte-bonheur. Si Anne souhaite qu'il possède une voiture, elle devrait ponctionner ses réserves, puisqu'un véhicule n'apparaît pas dans le niveau de vie moyen des années 1920.

Harvey est maintenant fin prêt à se lancer à l'aventure !

Âge

Votre investigateur peut avoir n'importe quel âge entre 15 et 89 ans. Si vous souhaitez qu'il soit plus jeune ou plus âgé que cela, parlez-en à votre gardien. Appliquez les modificateurs propres à sa catégorie d'âge. Ils ne se cumulent pas.

Modificateurs d'âge

De 15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
De 20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.
De 40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
De 50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.
De 60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
De 70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
De 80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Un test d'expérience en ÉDU est simplement un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur au niveau actuel, ajoutez 1D10 points à la caractéristique. Attention, l'ÉDU ne peut pas dépasser 99.

Demis et cinquièmes des caractéristiques

Une fois les caractéristiques déterminées, l'étape suivante consiste à calculer la moitié et le cinquième de leurs valeurs, et à les noter sur la fiche d'investigateur. Trois cases sont prévues à cet effet : une grande pour le niveau entier et deux autres plus petites pour le demi et le cinquième.
Pour le « demi », divisez la valeur entière par deux, puis arrondissez à l'entier inférieur.
Pour le « cinquième », divisez la valeur entière par cinq, puis arrondissez à l'entier inférieur.
Quand les règles parlent de « valeur de caractéristique », elles font toujours référence à la valeur entière (le nombre le plus élevé des trois). Quand on a besoin du demi ou du cinquième, les règles le précisent explicitement, notamment pour les tests majeurs (demi) et extrêmes (cinquième).
Le demi et le cinquième sont les seules fractions de valeur de caractéristique ou de compétence utilisées dans le jeu. On les calcule à l'avance pour ne pas perdre de temps en calcul mental en cours de partie.
Vous trouverez un tableau récapitulatif page 37.

Valeurs dérivées

Outre les caractéristiques, un investigateur possède d'autres valeurs communes, dérivant des premières.

Impact et carrure

Les coups d'une créature grande et forte font plus mal que ceux d'une autre petite et malingre.
Pour déterminer l'impact et la carrure de votre investigateur, faites la somme de sa FOR et de sa TAI, puis consultez la *Table I : Impact et carrure*, ci-dessous.
L'impact est un modificateur simple ou un dé qui s'applique aux dégâts infligés par l'investigateur en Combat rapproché, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'une arme comme un gourdin ou un couteau.
La carrure sert à certaines manœuvres et lors des poursuites. Elle permet également de comparer rapidement la grandeur relative des adversaires (cf. *Manœuvres de combat*, page 94).

Note : L'impact ne s'applique pas aux armes à feu.

Points de vie (PV)

Les points de vie servent à suivre les dégâts accumulés par un investigateur, un personnage non-joueur ou un monstre au cours du jeu. Ils indiquent combien de temps il va résister avant de tomber inconscient, évanoui ou mort.
Les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par dix, en arrondissant à l'entier inférieur.
La fiche d'investigateur est conçue pour vous aider à noter les fluctuations des points de vie. Inscrivez le total dans la case « points de vie ». Vous trouverez plus d'informations sur la gestion des points de vie dans la section *Blessures et guérison*, page 107.

Mouvement (MVT)

En un round de combat, un investigateur se déplace d'un nombre de mètres égal à son MVT s'il marche et à cinq fois cette valeur s'il court.

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7.
Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8.
Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9.

De 40 à 49 ans :
Réduisez le MVT de 1 point.

De 50 à 59 ans :
Réduisez le MVT de 2 points.

De 60 à 69 ans :
Réduisez le MVT de 3 points.

De 70 à 79 ans :
Réduisez le MVT de 4 points.

De 80 à 89 ans :
Réduisez le MVT de 5 points.

Note : Ces règles ne s'appliquent pas au MVT des créatures non humaines.

Table I : Impact et carrure

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Un investigateur ayant une FOR et une TAI combinées de 134 ajoute 1D4 aux jets de dégâts au corps à corps, tandis qu'un autre dont le total n'est que de 70 réduit ses dégâts d'un point.

Deuxième étape : choix de l'occupation

L'occupation d'un investigateur est la façon dont il gagne sa vie, qu'il soit médecin, étudiant ou escroc de bas étage. Une occupation reflète également son champ d'expertise et ses compétences les plus importantes.

Néanmoins, le métier de votre investigateur aura un effet limité en cours de partie. Il sert essentiellement lors de la création, pour fixer ses compétences initiales et définir son histoire personnelle.

Voici une liste d'occupations typiquement lovecraftiennes : antiquaire, auteur, dilettante, inspecteur, journaliste, médecin et professeur. D'autres occupations, que l'on rencontre rarement dans les récits de Lovecraft, peuvent néanmoins être intéressantes et amusantes dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*.

Une occupation regroupe un ensemble de compétences. Par exemple, pour antiquaire : « Arts et métiers (au choix), Bibliothèque, Estimation, Histoire, Langues, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix ». Certaines occupations n'offrent pas de compétence libre, d'autres en proposent deux ou plus.

Une fois que vous vous êtes décidé sur l'occupation de votre investigateur, écrivez-la sur sa fiche, puis notez les compétences associées.

Une liste d'exemples d'occupations se trouve page 42.

Choisir une occupation

Plusieurs points méritent réflexion avant de choisir une occupation. Essayer de visualiser votre investigateur tel que vous l'imaginez. Cherchez des occupations correspondant à ce concept. Souvenez-vous, l'important est de bâtir un personnage qui vous plaît et que vous avez envie d'interpréter. Ses caractéristiques et son occupation, mais aussi son sexe, son âge et son profil, définissent qui il est.

Examinez les compétences associées à chaque occupation et repérez celles qui vous intéressent. Si vous souhaitez que votre investigateur soit un homme d'action, orientez-vous vers une occupation proposant des compétences comme Combat rapproché, Grimper et Lancer. Si vous penchez plutôt pour un investigateur plus cérébral, briguez les compétences Bibliothèque, Trouver Objet Caché et Psychologie.

Réfléchissez également aux choix des autres joueurs et aux occupations et compétences de leurs investigateurs. Des personnages variés sont nécessaires pour former un groupe équilibré, capable d'affronter toutes les situations. Demandez à votre gardien quelles sont les occupations les plus adaptées au type de scénario prévu. Discutez avec les autres joueurs pour générer un groupe cohérent. Après tout, il serait étrange d'emmener des musiciens en Antarctique.

Souvenez-vous que le plus important n'est pas ce que votre investigateur sait faire ou pas, mais la façon dont vous allez le jouer.



Troisième étape : distribution des points de compétence

Compétences d'occupation

Après avoir choisi le métier de votre investigateur, calculez le nombre de points de compétence dont vous disposez, à l'aide de la formule spécifiée pour son occupation. Vous devez maintenant dépenser ces points pour augmenter le niveau des compétences associées à son occupation, c'est-à-dire ses compétences professionnelles. Réservez une partie de ces points au crédit, dans l'intervalle indiqué par l'occupation. Il n'est pas nécessaire d'allouer des points à chacune des compétences d'occupation. Toutefois, les points inutilisés sont perdus. Vous avez sans doute remarqué que, sur la fiche d'investigateur, chaque compétence est suivie d'un nombre entre parenthèses. Il s'agit de ses chances de succès par défaut. Les points attribués à une compétence s'ajoutent à cette base.

Écrivez au crayon le total des chances de base et des points dépensés pour chaque compétence sur votre fiche d'investigateur. Nous vous conseillons de distribuer les points d'intérêt personnel (cf. ci-dessous) avant de calculer les demis et les cinquièmes, puisque ces points peuvent aller aux mêmes compétences que les points d'occupation.

Compétences d'intérêt personnel

Les expériences et les connaissances développées dans le cadre d'un loisir ou d'une activité non professionnelle n'en sont pas moins utiles à un investigateur. Multipliez son INT par 2 pour connaître le nombre de points à attribuer aux compétences d'intérêt personnel. Vous pouvez mettre ces points dans n'importe quelle compétence, y compris celles associées à votre profession, à l'exception de Mythe de Cthulhu (à moins d'avoir l'autorisation expresse du gardien).

Maintenant que vos compétences ont leurs valeurs définitives, calculez leurs demis et leurs cinquièmes, comme pour les caractéristiques. Des cases sont prévues pour les noter sur la fiche d'investigateur. Vous trouverez une table de référence pour les demis et les cinquièmes page 37.

Compétences de combat

Si vous souhaitez que votre investigateur sache se battre, tournez-vous vers les différentes spécialisations de Combat rapproché et de Combat à distance. Vous pouvez y affecter des points d'occupation (selon les cas) et d'intérêt personnel. Quand une occupation comprend la compétence Combat rapproché ou Combat à distance, mais qu'aucune spécialisation n'est précisée, vous pouvez en choisir une ou plusieurs à votre guise (cf. Chapitre 4 : *Compétences*).

Crédit

Le crédit de départ d'un investigateur est calculé pendant sa création, en fonction de sa profession (cf. *liste d'exemples d'occupations*, page 42). Il détermine l'argent à sa disposition en cours de partie (cf. *Table II : Espèces et capital*), ainsi qu'une indication de son niveau de vie et de sa place dans la société (cf. *Crédit* dans le Chapitre 4 *: Compétences*).

La compétence crédit a une valeur par défaut de 0. Chaque profession suggère un intervalle de crédit possible, plus ou moins large. Le niveau choisi reflète le rang de l'investigateur dans son métier. Par exemple, l'occupation criminel convient aussi bien à un simple pickpocket (Crédit 09) qu'à un richissime chef de clan mafieux (Crédit 90). Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur dans cet intervalle, tant que vous investissez les points de compétence nécessaires.

On distingue six catégories de niveau de vie : indigent, pauvre, moyen, aisé, riche et richissime. À chacune correspondent un style de vie, un type de logement, une façon de se déplacer et un budget pour les dépenses quotidiennes.

Niveaux de vie

Un investigateur peut faire des achats correspondant à son niveau de vie, que ce soit pour son logement, sa nourriture ou ses frais de voyage, tant que cela reste dans les limites établies. S'il souhaite aller au-delà, consultez la *Table II : Espèces et capital.*

Crédit 0 : indigent
Un investigateur indigent ne peut même pas s'offrir le strict nécessaire.
Logement : Il vit dans la rue.
Voyage : Marche, auto-stop ou passager clandestin dans un train ou sur un bateau.

Crédit 1 à 9 : pauvre
Un investigateur pauvre a du mal à se payer un toit et un repas frugal par jour.
Logement : Limité à des locations crasseuses et des hôtels minables.
Voyage : Transport public en troisième classe. Les moyens de transport possédés seront bon marché et peu fiables.

Crédit 10 à 49 : moyen
Un investigateur aux revenus moyens peut s'offrir un certain confort, trois repas par jour et se faire plaisir de temps en temps.
Logement : Une maison ou un appartement modeste, en tant que locataire ou propriétaire. Peut descendre dans des hôtels pratiquant des prix modérés.
Voyage : Toutes formes de voyage ordinaires, mais pas en première classe. À l'époque moderne, l'investigateur possède probablement une voiture fiable.

Crédit 50 à 89 : aisé
Un investigateur aisé a accès au luxe et au confort.
Logement : Une vaste résidence, éventuellement avec des domestiques (majordome, gardien, bonne, jardinier, etc.). Peut avoir une résidence secondaire à la campagne ou à l'étranger. Descend dans des hôtels luxueux.
Voyage : Première classe. L'investigateur peut posséder une voiture de luxe ou son équivalent selon l'époque.

Crédit 90 à 98 : riche
Un investigateur riche peut se permettre un luxe et un confort indécents.
Logement : Un domaine ou une résidence de grand standing, avec de nombreux domestiques. Plusieurs résidences secondaires. Descend dans des palaces.
Voyage : Première classe. À l'époque moderne, il possède plusieurs voitures de luxe.

Crédit 99 : richissime
Comme riche, mais l'argent n'est plus un problème. Les individus de cette catégorie comptent parmi les plus grandes fortunes mondiales.



Les investigateurs découvriront plus d'une scène de crime

Quatrième étape : rédaction du profil

Aucun des hommes qui participèrent à ce terrible raid n'en a jamais reparlé. Les quelques bribes d'informations qui nous sont parvenues viennent de témoignages extérieurs. Il y a quelque chose de proprement effrayant dans la méticulosité avec laquelle ils ont détruit la moindre allusion à leur raid.

H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

La plupart des idées et des capacités qui rendent un investigateur intéressant et amusant à jouer ne sont pas le résultat du hasard, mais de choix. Pensez aux évènements, aux amis, aux ennemis, aux tragédies et aux triomphes qui ont pu amener votre investigateur à plonger dans les secrets du Mythe.
Il y a dix catégories sur le verso de la fiche d'investigateur. Tâchez d'écrire au moins un aspect pour les six premières (« Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits »). S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous serez peut-être amené à ajouter ou modifier des aspects en cours du jeu.
Les catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies », « Ouvrages occultes, sorts et artefacts » et « Rencontres avec des entités étranges » sont destinées à être remplies pendant le jeu. Évidemment, certains investigateurs peuvent avoir dès la création une blessure ou un handicap, si leur passé le justifie. Dans ce cas, notez-le.
Phrases courtes et percutantes, les aspects d'un investigateur ont trois fonctions principales :
Tout d'abord, ils posent les bases de son interprétation et vous rappellent quels sont ses liens avec le monde extérieur.
Deuxièmement, ils peuvent servir à récupérer des points de Santé Mentale durant la phase de développement.
Troisièmement, à mesure que l'investigateur appréhende le Mythe de Cthulhu et que sa Santé Mentale se dégrade, il voit sa vie et sa personnalité se désagréger sous ses yeux. Tout ce qui lui était cher n'a plus aucun sens. Ainsi, une crise de folie ou une blessure grave justifient parfois l'ajout ou la modification d'un aspect. Quand il en a trop vu, les seules choses qui relient un investigateur au réel sont la démence et la douleur.

Soyez explicite, mélodramatique et lapidaire

Un aspect doit donner le maximum d'informations en quelques mots. Par exemple, « mon épouse » est trop court, puisque rien n'est dit sur la nature de votre relation.

- Donnez des noms. Identifiez les personnes, les endroits, les objets ou les concepts.
- Évoquez des sentiments. Piochez dans tout le panel d'émotions positives ou négatives.
- Optez pour des termes forts, comme « raffoler » ou « haïr », plutôt que « apprécier » ou « n'aime pas ».
- Évitez les précautions inutiles. Dites « doit » plutôt que « devrait ».
- Rédigez d'un point de vue personnel et engagé.

Étoffer un aspect

Partons de « mon épouse ». D'abord, donnons-lui un nom : « mon épouse, Annabelle ». Maintenant, injectons un lien émotionnel : « mon épouse bien-aimée, Annabelle ». Plus mélodramatique : « mon épouse bien-aimée, Annabelle. Je ne pourrais pas vivre sans elle ». Et voilà, nous avons bien plus d'informations et de contexte. Bien sûr, les choses auraient pu tourner autrement : « mon épouse Annabelle, qui fait de ma vie un enfer » ou « ma pauvre épouse Annabelle, si seulement nous pouvions avoir un enfant ».

S'inspirer de tables aléatoires

Il n'est pas toujours évident d'inventer à la demande des aspects à ajouter à un profil. Les tables aléatoires qui suivent sont là pour vous aider. Vous pouvez vous laisser guider par les dés, ou lire la table et choisir ce qui vous plaît, ou encore vous en servir d'inspiration.

Nous avons inclus une table pour chaque catégorie du profil. Chaque entrée donne des exemples plus précis pour stimuler votre imagination. Ne vous laissez pas enfermer par le résultat du dé. Si cela ne convient pas à l'image que vous vous faites de votre investigateur, relancez le dé ou choisissez vous-même une autre entrée. Cela dit, ne soyez pas trop prompt à rejeter la proposition du hasard. Bien exploitée, une suggestion à première vue incongrue donne au personnage une touche bienvenue de complexité et profondeur.

Par-dessus tout, rappelez-vous que les tables aléatoires ne sont pas là pour remplacer votre imagination, mais pour la stimuler. Voyez chaque jet de dé comme une opportunité. Saisissez-la ou refusez-la, mais dans tous les cas, ruminez-la et utilisez-la pour rebondir. Rassemblez le tout en un profil cohérent, pour obtenir un personnage crédible.

Vous créez un investigateur d'une vingtaine d'années, a priori célibataire. La table « Personnes importantes » indique un enfant. Vous n'aviez pas envisagé votre personnage comme un père, mais pourquoi pas ? Cet enfant n'était peut-être pas désiré. Envisagez les options : il a eu une liaison avec une femme mariée, son épouse est morte et leur enfant placé, ou il a un foyer stable et heureux.

Description

En quelques adjectifs, résumez la première impression que laisse votre investigateur, en prenant son apparence (APP) en compte.

Sévère	Beau	Disgracieux
Joli	Sensuel	Juvénile
Distingué	Désordonné	Insipide
Sale	Étincelant	Studieux
Jeune	Las	Enrobé
Gros	Poilu	Mince
Élégant	Débraillé	Carré
Pâle	Maussade	Ordinaire
Rougeaud	Bronzé	Ridé
Empâté	Timide	Intellectuel
Brutal	Délicat	Musclé
Robuste	Maladroit	Frêle

Idéologie et croyances

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Vous vénérez une puissance supérieure (par ex. Vishnou, Jésus Christ, Haïlé Sélassié Ier…).
2. L'humanité peut se passer de religion (par ex. athée convaincu, humaniste, laïc…).
3. La science a toutes les réponses. Choisissez le domaine qui l'enthousiasme (ex. évolution, cryogénie, exploration spatiale…).
4. Croit au destin (par ex. karma, système de classe, superstition…).
5. Membre d'un club ou d'une société secrète (par ex. les francs-maçons, Institut des Femmes, Anonymous…).
6. La société est pourrie de l'intérieur. Il faut la nettoyer. De quoi ? (par ex. drogue, violence, racisme…).
7. L'occulte (par ex. astrologie, esprits, tarot…).
8. Politique (par ex. conservateur, socialiste, libéral…).
9. « Il n'y a pas d'autre pouvoir que l'argent, et il sera mien. » (par ex. radin, entrepreneur, impitoyable…)
10. Militant ou activiste (par ex. féministe, droits des homosexuels, syndicaliste…).

Personnes importantes

Lancez 1D10 ou choisissez sur les deux tables. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

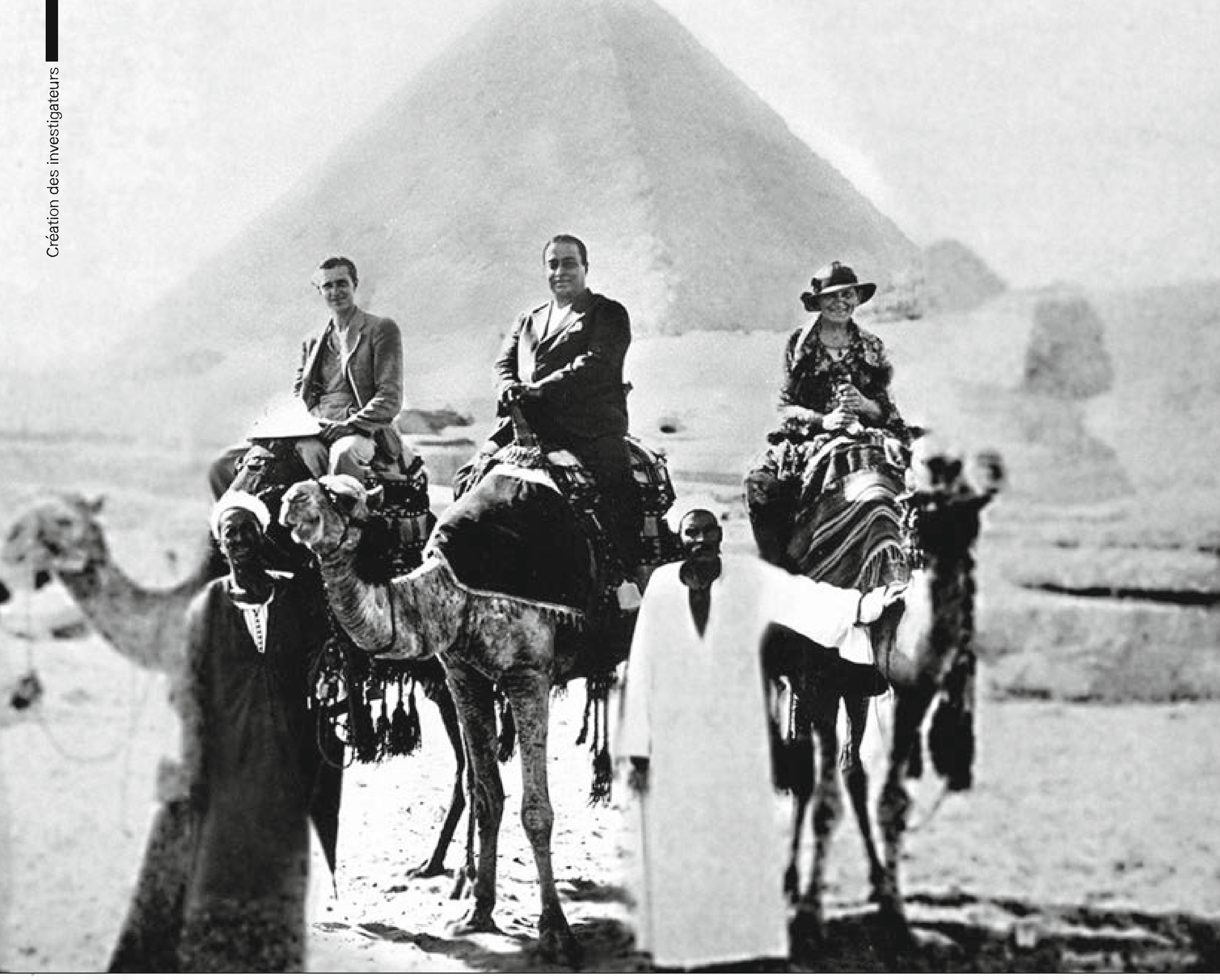
Pensez à donner un nom à ces personnes.

Tout d'abord, qui ?

1. Un parent (par ex. mère, père, belle-mère…).
2. Un grand-parent (maternel ou paternel).
3. Un frère ou une sœur (ou demi-frère, ou belle-sœur…).
4. Un enfant (par ex. fils ou fille).
5. Un compagnon (par ex. épouse, fiancé, amant…).
6. La personne qui lui a enseigné sa compétence d'occupation la plus élevée. Réfléchissez où il peut l'avoir apprise (par ex. à l'école, en apprentissage, en famille…).
7. Un ami d'enfance (par ex. camarade de classe, voisin, ami imaginaire…).
8. Une personne célèbre. Votre idole ou votre héros. Vous ne l'avez probablement jamais rencontré (par ex. une vedette de cinéma, un politicien, un musicien…).
9. Un autre investigateur du groupe. Choisissez-le vous-même ou laissez faire le hasard.
10. Un personnage non-joueur du scénario. Demandez au gardien de le choisir pour vous.

Ensuite, déterminez la raison pour laquelle cette personne est si importante aux yeux de l'investigateur. Toutes ces options ne convenant pas à toutes les personnes, vous aurez peut-être à relancer le dé ou à choisir par vous-même.

1. Il a une dette envers elle. Quelle aide lui a-t-elle apportée ? (par ex. elle lui a prêté de l'argent, elle l'a hébergé lors d'une mauvaise passe, elle l'a pistonné pour son premier travail…)
2. Elle lui a appris quelque chose. Quoi ? (par ex. une compétence, le sens de l'amour, à être un homme…)
3. Elle donne un sens à sa vie. Comment ? (par ex. il ambitionne de lui ressembler, il désire être à ses côtés, il veut la rendre heureuse…)
4. Il lui a fait du tort et souhaite se réconcilier. Qu'a-t-il fait ? (par ex. lui a volé de l'argent, l'a dénoncée à la police, a refusé de l'aider alors qu'elle était dans le besoin…)
5. Des instants partagés. De quel ordre ? (par ex. vous avez traversé une situation difficile à deux, vous avez grandi ensemble, vous étiez dans la même unité pendant la guerre…)



Les investigateurs seront amenés à voyager aux quatre coins du globe

6. Il souhaite lui prouver sa valeur. Comment ? (par ex. en décrochant un bon travail, en trouvant une épouse modèle, en achevant ses études…)
7. Il l'idéalise (par ex. pour sa fortune, sa beauté, son œuvre…).
8. Il éprouve des regrets (par ex. il aurait dû mourir à sa place, elle s'est fâchée après qu'il a eu des paroles malheureuses, il n'a pas eu le courage de la soutenir quand il l'aurait pu…).
9. Il souhaite prouver qu'il est meilleur qu'elle. Quelle était sa tare ? (par ex. paresse, alcoolisme, n'a jamais exprimé son amour…)
10. Elle lui a fait du tort et il souhaite se venger. De quoi l'accuse-t-il ? (par ex. la mort d'un être proche, sa déchéance financière, la fin de son couple…)

Lieux significatifs

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques. Trouvez un nom pour cet endroit.

1. L'établissement où il a fait ses études (par ex. une école, une université, l'atelier où il a fait son apprentissage…).
2. Sa ville natale (par ex. un village de campagne, une petite ville, une grande ville…).
3. L'endroit de son premier amour (par ex. une salle de concert, un lieu de villégiature, un abri anti-aérien…).
4. Le sanctuaire où il se retire pour méditer (par ex. une bibliothèque, une promenade sur son domaine, un coin poissonneux où il va à la pêche…).
5. L'endroit où il voit ses amis (par ex. un club privé, le bar du coin, la maison d'un oncle…).
6. Un lieu lié à son idéologie ou ses croyances (par ex. une église, La Mecque, Stonehenge…).
7. La tombe d'une personne importante de sa vie. Qui ? (par ex. un parent, un enfant, un être aimé…)
8. Sa maison de famille (par ex. un domaine à la campagne, un appartement de location, l'orphelinat où il a grandi…).
9. L'endroit où il a été le plus heureux de toute sa vie (par ex. le jardin public de son premier baiser, son université, la maison de sa grand-mère…).
10. Son travail (par ex. le bureau, la bibliothèque, la banque…).

Biens précieux
Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Un objet lié à sa plus haute compétence (par ex. un beau costume, de faux papiers, un coup-de-poing américain…).
2. Un objet essentiel à son occupation (par ex. une sacoche de médecin, une voiture, une pince-monseigneur…).
3. Un souvenir de son enfance (par ex. une bande dessinée, un canif de poche, une pièce porte-bonheur…).
4. Un souvenir d'une personne disparue (par ex. un bijou, une photographie pliée dans son porte-feuille, une lettre…).
5. Un objet offert par la personne qu'il aime (par ex. une bague, un journal intime, une carte…).
6. Sa collection (par ex. des tickets de bus, des animaux empaillés, des disques…).
7. Une chose qu'il a trouvée, mais dont il n'a aucune idée de ce que cela peut être. Il cherche des réponses (par ex. une lettre écrite dans une langue mystérieuse retrouvée dans une armoire, une étrange flûte d'origine inconnue trouvée dans les affaires de son père, une drôle de boule en argent qui était enterrée dans son jardin…).
8. Un objet sportif (par ex. une batte de cricket fétiche, un ballon de football signé, une canne à pêche…).
9. Une arme (par ex. son pistolet de l'armée, son vieux fusil de chasse, le couteau dissimulé dans sa botte…).
10. Un animal de compagnie (par ex. un chien, un chat, une tortue…).

Traits
Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Généreux (par ex. donne de gros pourboires, aide toujours les personnes dans le besoin, philanthrope…).
2. Aime les animaux (par ex. adore les chats, a grandi dans une ferme, s'entend avec les chevaux…).
3. Rêveur (par ex. suit ses envies, visionnaire, créatif…).
4. Hédoniste (par ex. met de l'animation dans les fêtes, plein d'humour une fois ivre, préfère vivre intensément que longtemps…).
5. Parieur et audacieux (par ex. doué pour le poker, veut tout essayer au moins une fois, aime prendre des risques…).
6. Bon cuisinier (par ex. fait des gâteaux succulents, peut préparer un repas à partir de n'importe quoi, palais raffiné…).
7. Coureur de jupons/séductrice (par ex. aguicheur, voix profonde, regard ensorceleur…).
8. Loyal (par ex. amitié indéfectible, tient toujours parole, prêt à mourir pour ses idées…).
9. Bonne réputation (par ex. meilleur orateur d'après-dîner du pays, piété sans pareille, ne connaît pas la peur…).
10. Ambitieux (par ex. atteindre un objectif, devenir le chef, faire fortune…).

Attache vitale
Relisez le profil de votre investigateur pour choisir l'entrée qui vous semble la plus importante. C'est son attache vitale : le lieu, la chose ou la personne qui donne du sens à sa vie. Vous pouvez l'identifier en la soulignant ou en ajoutant un astérisque devant la ligne. L'attache vitale aidera votre investigateur à récupérer des points de Santé Mentale (cf. Chapitre 8 : *Santé Mentale*).
Le gardien fait ce qu'il veut des autres éléments du profil, mais l'attache vitale est protégée. Elle ne peut pas être détruite, tuée ou subtilisée sans que vous n'ayez votre mot à dire.
Cette immunité est relativement limitée. L'attache vitale peut parfaitement être visée par le gardien, tant que l'investigateur est impliqué ou qu'il a l'opportunité d'être impliqué. En clair, cela signifie que le joueur doit faire au moins un jet de dé pour tenter de la préserver.
Perdre son attache vitale en cours de partie impose un test de Santé Mentale (1/1D6 points).

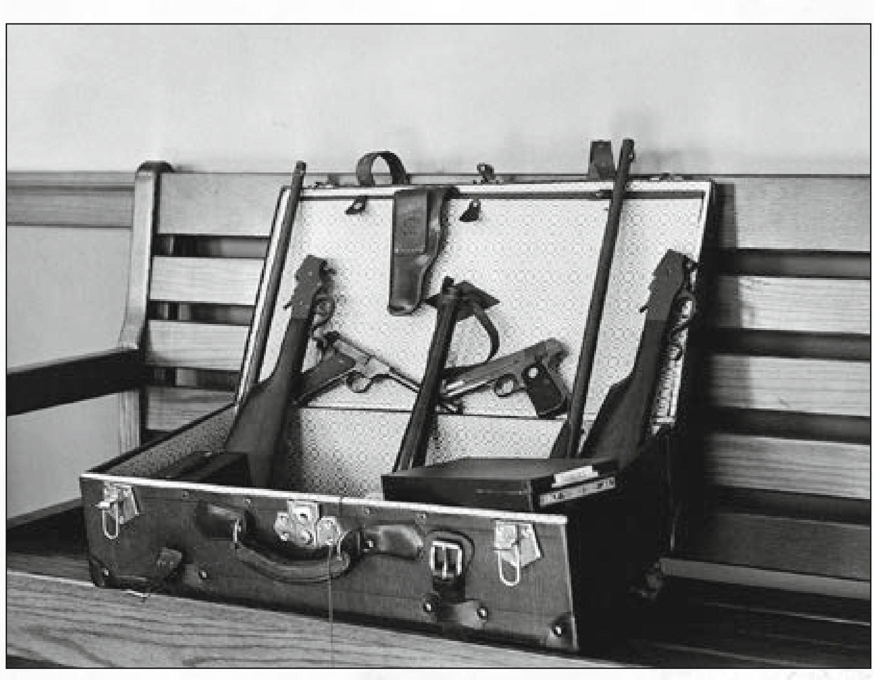
Autres détails
Remplissez les cases restantes sur la fiche d'investigateur.

Lieu de naissance
La plupart des récits de Lovecraft se déroulent en Nouvelle-Angleterre. Libre à vous de poursuivre cette tradition ou de choisir un investigateur originaire d'ailleurs dans le monde. En termes de jeu, aucun avantage ou désavantage intrinsèque n'est associé à un pays ou une culture. Toutefois, ce choix en entraîne d'autres. Par exemple, un investigateur né aux États-Unis ou au Canada aura certainement l'anglais comme langue natale. S'il était né au Québec, il pourrait avoir appris le français, en Arizona l'espagnol ou le navajo, et à San Francisco le cantonais.

Sexe de l'investigateur
Votre investigateur peut être un homme ou une femme. Le jeu ne fait aucune différence entre les deux sexes. Nous encourageons les joueurs à choisir en fonction de leurs goûts, plutôt que de se baser sur des considérations tactiques. Attention, certains scénarios publiés prennent en compte les préjugés liés au sexe propres à la période et à la culture où ils se déroulent.

Nom
Choisissez un nom qui vous plaît ou qui vous évoque quelque chose. En matière de prénoms, les modes changent constamment. Un prénom populaire à une certaine période sera peut-être ringard dix ans plus tard.

Illustration
Un espace de la fiche d'investigateur est réservé à une illustration. Vous pouvez la dessiner vous-même, découper un portrait dans un magazine ou l'imprimer sur internet. Une image, même petite, vaut plus que mille mots pour présenter votre investigateur aux autres joueurs.



De nombreux investigateurs estiment qu'une arme est nécessaire

Cinquième étape : sélection de l'équipement

Le niveau de vie au jour le jour dépend du crédit de votre investigateur. Il détermine également les chances de posséder un bien important, comme une maison ou une voiture. Pour le reste de son équipement, voyez avec le gardien. Vous pouvez aussi puiser dans sa réserve pour faire quelques achats supplémentaires.

Espèces et capital

Consultez la *Table II : Espèces et capital* (ci-contre). Les espèces sont disponibles immédiatement, tandis que le capital est engagé dans des placements et n'est pas accessible tout de suite.

La table vous donne le montant (en dollars) des espèces, des placements et des dépenses courantes en fonction de la valeur de crédit et de la période de jeu.

Notes

Espèces : Le joueur doit décider où l'investigateur garde son argent, surtout lorsqu'il voyage à l'étranger. Dans un porte-monnaie au fond de sa poche ou déposé dans une banque à portée de virement ? Le gardien doit poser la question avant de prévoir un vol à l'arraché !

Dépenses courantes : Il n'est pas nécessaire de décompter les achats de l'investigateur, tant qu'ils restent inférieurs à ce montant. Il débourse cet argent sans puiser dans ses espèces ou son capital. En théorie, la somme se renouvelle chaque jour. En pratique, elle est destinée à des dépenses occasionnelles. Si le gardien estime qu'un joueur abuse de cette règle abstraite, il peut exiger une ponction du capital. Le montant de dépenses courantes n'existe que pour simplifier le déroulement du jeu. Personne n'a envie de compter les pennies.

Capital : La valeur totale des investissements de l'investigateur en début de partie. Au joueur de décider de leur nature, généralement des biens immobiliers ou des placements, voire des parts dans des entreprises. Chaque niveau de vie comprend une liste des possessions usuelles. Si elle comprend une voiture ou une maison, elles sont incluses dans votre capital.

Équipement

La dernière étape consiste à faire la liste des possessions significatives de votre investigateur, notamment son équipement et ses armes. Inutile d'être exhaustif, oubliez les briquets et le contenu de la garde-robe. Souvent, un investigateur débutant n'a rien d'exceptionnel qui mérite d'être noté. C'est normal. Il dénichera bien assez vite toutes sortes d'objets bizarres en cours de jeu. Ne vous embêtez pas avec le prix de tout cela, tant qu'il correspond au niveau de vie de votre investigateur.

Il n'est pas nécessaire de posséder une arme pour savoir s'en servir. Votre investigateur peut avoir appris à manier un couteau ou un fusil pendant la guerre, ou en grandissant dans une ferme. Quelle que soit l'époque, les experts en maniement des armes sont assez rares, mais de nombreuses personnes connaissent les bases. À l'exception d'occupations comme Soldat, les points consacrés aux compétences Combat rapproché et Combat à distance viendront des intérêts personnels.

Les listes de l'équipement et des armes se trouvent pages 400 à 408.



Table II : Espèces et capital

Années 1920 :

Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (CR 0 ou moins)	0,50 $	Aucun	0,50 $
Pauvre (CR 1-9)	CR x1 (1-9 $)	CR x10 (10-90 $)	2 $
Moyen (CR 10-49)	CR x2 (20-98 $)	CR x50 (500-2 450 $)	10 $
Aisé (CR 50-89)	CR x5 (250-445 $)	CR x500 (25 000-44 500 $)	50 $
Riche (CR 90-98)	CR x20 (1 800-1 960 $)	CR x2 000 (180 000-196 000 $)	250 $
Richissime (CR 99)	50 000 $	5 millions ou plus	5 000 $

Époque moderne :

Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (CR 0 ou moins)	10 $	Aucun	10 $
Pauvre (CR 1-9)	CR x20 (20-180 $)	CR x 200 (200-1 800 $)	40 $
Moyen (CR 10-49)	CR x40 (400-1 960 $)	CR x1 000 (10 000-49 000 $)	200 $
Aisé (CR 50-89)	CR x100 (5 000-8 900 $)	CR x 10 000 (500 000-890 000 $)	1 000 $
Riche (CR 90-98)	CR x400 (36 000-39 200 $)	CR x 40 000 (36-39,2 millions)	5 000 $
Richissime (CR 99)	1 million	100 millions ou plus	100 000 $

Table des demis et des cinquièmes

E : VALEUR ENTIÈRE   1/2 : DEMI-VALEUR   1/5 : CINQUIÈME

E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20



Autres méthodes de création de personnages – Règles optionnelles

Au final, le but de la création de personnages est de générer des nombres à donner aux caractéristiques. La méthode employée importe peu et chaque groupe a la sienne. Certains préfèrent s'en remettre totalement à l'aléatoire. D'autres s'autorisent quelques entorses, modifiant ou échangeant les valeurs pour obtenir un personnage plus équilibré ou correspondant mieux à leur concept initial.
Pour ces raisons, nous vous proposons des méthodes optionnelles de création de personnages. Demandez à votre gardien laquelle ou lesquelles il utilise à sa table.

Option 1 : deuxième chance

Utilisez la méthode classique. Si le résultat ne vous plaît pas, oubliez-le et recommencez à zéro. Le gardien n'autorisera peut-être une deuxième chance que si vous avez obtenu au moins trois caractéristiques inférieures à 50.

Option 2 : coup de pouce

Utilisez la méthode classique. Si vous estimez qu'il y a trop de valeurs basses (au moins trois inférieures à 50, par exemple), répartissez 1D6 fois 5 points entre les caractéristiques les moins élevées.

Option 3 : distribution libre

Lancez cinq fois 3D6 et trois fois 2D6+6. Multipliez chaque résultat par 5. Distribuez ces valeurs comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques. Vous devez avoir l'accord du gardien pour mettre moins que la valeur minimale recommandée en INT et en TAI, qui est de 40.

Option 4 : achat

Répartissez 460 points comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques, en restant dans l'intervalle 15-90. Là aussi, demandez son accord au gardien pour mettre moins de 40 en INT ou en TAI.

Option 5 : création accélérée

Nous recommandons cette méthode si vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous pour créer votre personnage.

1. Affectez les valeurs 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 et 80 aux huit caractéristiques.
2. Appliquez les modificateurs d'âge et d'ÉDU (cf. page 86).
3. Notez l'impact et la carrure (cf. page 30).
4. Calculez les points de vie (CON + TAI, divisé par 10) et la chance (3D6) x5.
5. Choisissez une occupation, puis sélectionnez huit compétences appropriées dans la liste.
6. Affectez les valeurs suivantes aux huit compétences précédentes et au crédit : une à 70 %, deux à 60 %, trois à 50 % et trois à 40 %. Fixez directement les compétences à ces valeurs, en ignorant les chances de base. Si votre occupation s'accompagne d'un crédit inférieur à 40 %, réduisez-le et distribuez les points en excès à d'autres compétences.
7. Choisissez quatre compétences d'intérêt général et augmentez-les de 20 %. Cette fois, prenez en compte les chances de base.
8. Tirez au hasard les détails de votre profil. Vous les développerez plus tard, en cours de jeu.
9. Commencez la partie.
10. Remplissez les demis et cinquièmes selon les besoins.
11. Vous vous occuperez des finances de l'investigateur quand vous aurez le temps.

Option 6 : atteindre le summum humain

Vous avez sans doute remarqué que la plupart des caractéristiques ont un maximum de 99, mais que le résultat des dés ne va que jusqu'à 90. Si le gardien souhaite avoir des investigateurs vraiment exceptionnels, il peut offrir aux joueurs 1D10 points de caractéristique à répartir comme ils le souhaitent. De cette façon, s'il obtient 9 sur le dé, un investigateur ayant 90 en INT peut atteindre 99.
Cette option se combine aisément avec n'importe quelle autre.

Règle optionnelle : niveau de compétence maximal

Le risque qu'une compétence très élevée ne déséquilibre le jeu est relativement réduit, puisqu'on utilise régulièrement des valeurs divisées par deux ou par cinq. De même, un niveau de 99 % en Combat rapproché n'empêche ni les esquives, ni les contre-attaques. Et un jet de 100 est toujours un échec.
Ceci étant dit, si le gardien le souhaite, il peut fixer un maximum aux compétences initiales de 75 % par exemple.





Aide-mémoire : création des investigateurs

1 Déterminez les caractéristiques

Pour la FOR, la CON, la DEX, l'APP et le POU, lancez 3D6 et multipliez le total par 5.
Pour la TAI, l'INT et l'ÉDU, lancez 2D6+6 et multipliez le total par 5. Avant d'écrire les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.
40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.
60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Test d'expérience en ÉDU : Faites un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur à votre niveau actuel, ajoutez 1D10 points à votre caractéristique ÉDU. Attention, elle ne peut pas dépasser 99.
Maintenant, écrivez les valeurs entières, les demis et les cinquièmes pour chaque caractéristique.

2 Valeurs dérivées

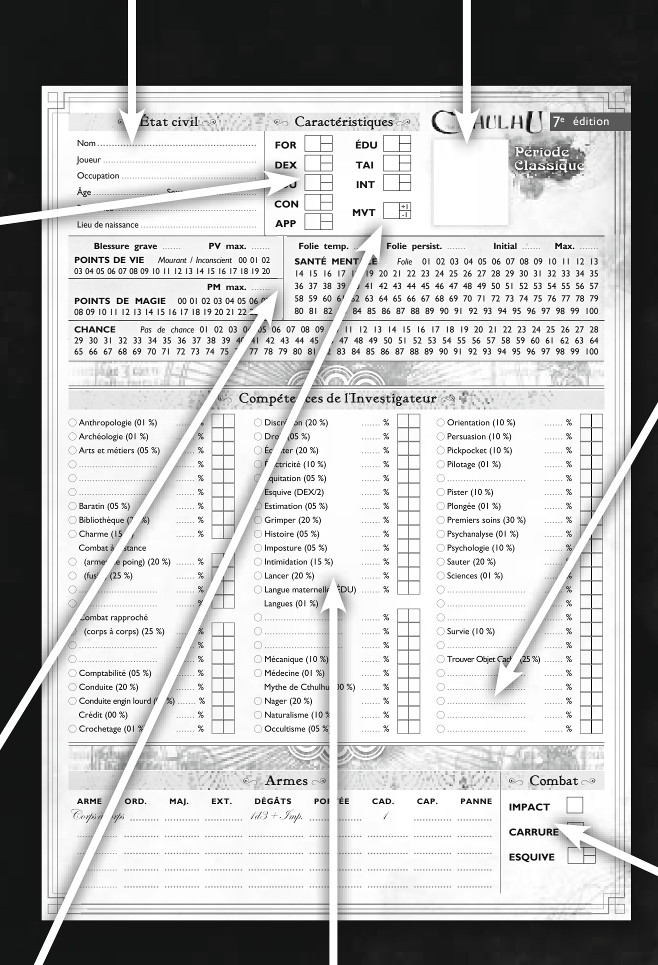
La santé mentale est égale au POU.
Les points de magie sont égaux au cinquième du POU.
La chance vaut 3D6 fois 5.
Les points de vie valent (TAI + CON) divisé par 10, arrondi à l'entier inférieur.
Entourez les résultats dans les cases de cette section.

3 Déterminer la vitesse de déplacement

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7
Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8
Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9
De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.
De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.
De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.
De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.
De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

7 Autres détails et portrait

Donnez un nom à l'investigateur. Choisissez son âge, son sexe, son occupation, sa résidence actuelle et l'endroit où il a grandi. Vous pouvez dessiner son portrait dans l'espace blanc (ou mettre une image si vous utilisez la version PDF de la fiche).



État civil
Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques
FOR / DEX / CON / APP
ÉDU / TAI / INT / MVT +1 -1

Cthulhu 7e édition
Période Classique

Blessure grave .... PV max. ....
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
PM max. ....
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 ... 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 ...
Folie temp. .... Folie persist. .... Initial .... Max. ....
SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 ... 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 ... 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 ... 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 ... 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
CHANCE Pas de chance 01 02 03 ... 05 06 07 08 09 ... 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 ... 41 42 43 44 45 ... 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 ... 77 78 79 80 81 ... 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

Anthropologie (01 %) .... %	Discrétion (20 %) .... %	Orientation (10 %) .... %
Archéologie (01 %) .... %	Droit (05 %) .... %	Persuasion (10 %) .... %
Arts et métiers (05 %) .... %	Écouter (20 %) .... %	Pickpocket (10 %) .... %
.... %	Électricité (10 %) .... %	Pilotage (01 %) .... %
.... %	Équitation (05 %) .... %	.... %
.... %	Esquive (DEX/2) .... %	Pister (10 %) .... %
Baratin (05 %) .... %	Estimation (05 %) .... %	Plongée (01 %) .... %
Bibliothèque (20 %) .... %	Grimper (20 %) .... %	Premiers soins (30 %) .... %
Charme (15 %) .... %	Histoire (05 %) .... %	Psychanalyse (01 %) .... %
Combat à distance	Imposture (05 %) .... %	Psychologie (10 %) .... %
(arme de poing) (20 %) .... %	Intimidation (15 %) .... %	Sauter (20 %) .... %
(fusil) (25 %) .... %	Lancer (20 %) .... %	Sciences (01 %) .... %
.... %	Langue maternelle (ÉDU) .... %	.... %
.... %	Langues (01 %)	.... %
Combat rapproché	.... %	.... %
(corps à corps) (25 %) .... %	.... %	Survie (10 %) .... %
.... %	.... %	.... %
.... %	Mécanique (10 %) .... %	Trouver Objet Caché (25 %) .... %
Comptabilité (05 %) .... %	Médecine (01 %) .... %	.... %
Conduite (20 %) .... %	Mythe de Cthulhu (00 %) .... %	.... %
Conduite engin lourd (01 %) .... %	Nager (20 %) .... %	.... %
Crédit (00 %) .... %	Naturalisme (10 %) .... %	.... %
Crochetage (01 %) .... %	Occultisme (05 %) .... %	.... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				*1d3 + Imp.*		*1*		

Combat
IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

4 Décidez d'une occupation et distribuez les points de compétence

Choisissez une occupation (page 42) et notez les compétences associées et le crédit recommandé. Calculez les points de compétence en suivant la formule propre à l'occupation. Affectez-les aux compétences d'occupation, sans oublier le crédit. Ajoutez ces points aux chances de base indiquées sur la fiche de personnage. La description des compétences commence à la page 50.

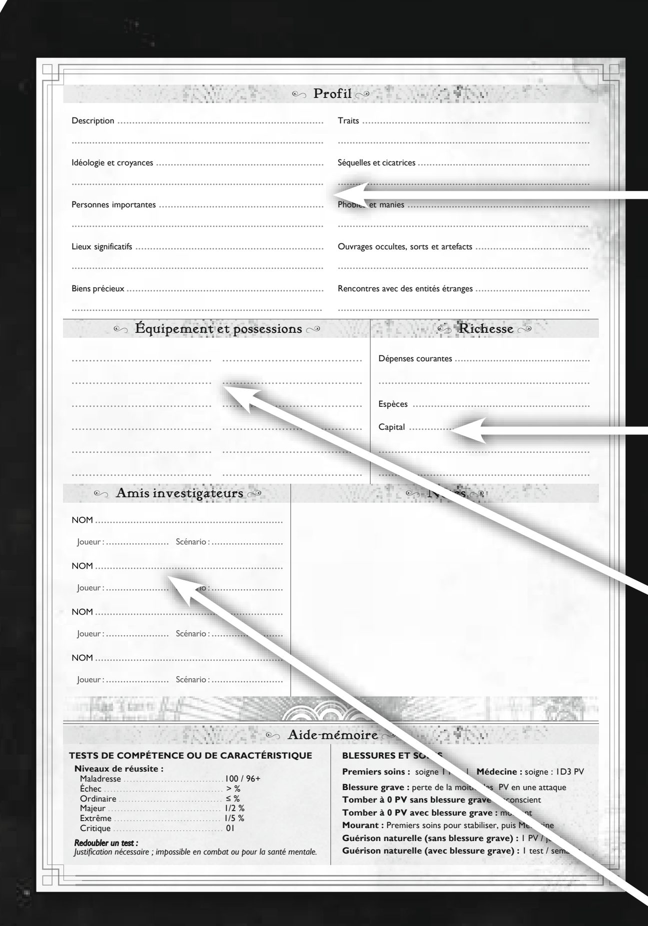
5 Compétences d'intérêt personnel

Calculez les points disponibles en multipliant l'INT par 2. Assignez-les aux compétences de votre choix (à l'exception de Mythe de Cthulhu) pour peaufiner votre investigateur. N'oubliez pas les compétences combat rapproché et combat à distance, si c'est approprié.

La compétence de combat à mains nues est combat rapproché (corps à corps).

Les points non distribués sont perdus !





Profil

Description ....

Traits ....

Idéologie et croyances ....

Séquelles et cicatrices ....

Personnes importantes ....

Phobi... et manies ....

Lieux significatifs ....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

Biens précieux ....

Rencontres avec des entités étranges ....

Équipement et possessions

Richesse

Dépenses courantes ....

Espèces ....

Capital ....

Amis investigateurs

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
Joueur : ....

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SO...

Premiers soins : soigne 1 ... **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moiti... PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave ...onscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mo...nt

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Mé...ine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / ...

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / sema...

8 Rédiger le profil

Réfléchissez à votre investigateur, puis écrivez un aspect pour au moins trois des catégories : « Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits ». S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous pouvez vous inspirer des tables aléatoires des pages 33 à 35. Choisissez un aspect comme attache vitale (cf. page 35). Identifiez-le avec un astérisque ou en le soulignant. Les autres catégories sont destinées à être remplies pendant le jeu.

9 Déterminez les finances

Cherchez votre niveau de crédit sur la *Table II : Espèces et capital* (page 47) pour établir ses espèces à disposition, son capital placé et ses dépenses courantes. Notez-les.

10 Équipement et possessions

Faites la liste des objets importants, des armes et de l'équipement de votre investigateur. Réfléchissez à ce dont un membre de sa profession peut avoir besoin. Parlez-en au gardien si vous avez un doute.

La liste d'équipements débute page 400, celle des armes page 404.

11 Vos camarades investigateurs

Écrivez les noms des autres investigateurs et de leurs joueurs, afin de vous rappeler qui est qui. Il y a même la place pour résumer leur occupation ou leur personnalité.



6 Données de combat

Déterminez l'impact et la carrure. Additionnez la FOR et la TAI, puis consultez cette table :

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	–2	–2
65-84	–1	–1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Copiez votre compétence en esquive dans cette case, afin d'avoir toutes les données utiles au même endroit.

Exemples d'occupations

La liste qui suit n'est qu'un échantillon de celle, beaucoup plus fournie et détaillée, du *Manuel de l'investigateur*.

Vous pouvez vous en inspirer pour en créer de nouvelles. Le nombre de compétences associées ne doit pas dépasser huit. Une occupation regroupe les talents et les capacités essentiels à sa pratique, et rien que cela.

L'étiquette [Lovecraftienne] dénote une occupation importante dans les récits du maître de Providence. Les occupations [Classiques] ne sont disponibles que dans les années 1920. À l'inverse, les occupations [Modernes] sont strictement contemporaines.

Certaines occupations, comme le pirate Informatique, sont spécifiques à une époque. Lorsque vous choisissez vos compétences, évitez celles qui n'auraient aucun sens dans l'époque du jeu. Si vous n'êtes pas sûr de vous, parlez-en au gardien.
Les compétences sont décrites dans le Chapitre 4 : *Compétences*.

Agriculteur : Arts et métiers (agriculture), Conduite ou Conduite d'attelage, Conduite Engin lourd, Mécanique, Naturalisme, Pister, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Antiquaire [Lovecraftienne] : Arts et métiers (au choix), Bibliothèque, Estimation, Histoire, Langues, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 30-70
Points d'occupation : ÉDU x 4

Artiste plasticien : Arts et métiers (au choix), Histoire ou Naturalisme, Langues, Psychologie, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 9-50
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou POU x 2)

Artiste scénique : Arts et métiers (comédie, chant, humour, etc.), Écouter, Imposture, Psychologie, deux compétences sociales (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 9-70
Points d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2

Athlète : Combat rapproché (corps à corps), Équitation, Grimper, Lancer, Nager, Sauter, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-70
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Avocat : Bibliothèque, Comptabilité, Droit, Psychologie, deux compétences sociales (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 30-80
Points d'occupation : ÉDU x 4

Bibliothécaire [Lovecraftienne] : Bibliothèque, Comptabilité, Langue maternelle, Langues, plus quatre compétences au choix.
Crédit recommandé : 9-35
Points d'occupation : ÉDU x 4

Criminel : Arts et métiers (comédie) ou Imposture, Combat rapproché ou Combat à Distance, Crochetage ou Mécanique, Discrétion, Estimation, Psychologie, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion).
Crédit recommandé : 5-65
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou APP x 2)

Détective privé : Arts et métiers (Photographie), Bibliothèque, Droit, Imposture, Psychologie, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Dilettante [Lovecraftienne] : Arts et métiers (au choix), Combat à Distance, Équitation, Langues, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus trois compétences au choix.
Crédit recommandé : 50-99
Points d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2

Écrivain [Lovecraftienne] : Arts et métiers (littérature), Bibliothèque, Histoire, Langue maternelle, Langues, Naturalisme ou Occultisme, Psychologie, plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 4

Fanatique : Discrétion, Histoire, Psychologie, deux compétences sociales (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus trois compétences au choix.
Crédit recommandé : 0-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou POU x 2)

Ingénieur : Arts et métiers (dessin technique), Bibliothèque, Conduite Engin lourd, Électricité, Mécanique, Sciences (Ingénierie et Physique), plus une compétence.
Crédit recommandé : 30-60
Points d'occupation : ÉDU x 4

Exemples d'occupations

Inspecteur [Lovecraftienne] : Arts et métiers (comédie) ou Imposture, Combat à Distance, Droit, Écouter, Psychologie, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 20-50
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Journaliste [Lovecraftienne] : Arts et métiers (Art ou Photographie), Bibliothèque, Histoire, Langue maternelle, Psychologie, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 4

Médecin [Lovecraftienne] : Langues (Latin), Médecine, Premiers soins, Psychologie, Sciences (Biologie et Pharmacologie), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 30-80
Points d'occupation : ÉDU x 4

Missionnaire : Arts et métiers (au choix), Mécanique, Médecine, Naturalisme, Premiers soins, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 0-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2

Musicien : Arts et métiers (instrument), Écouter, Psychologie, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus quatre compétences au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)

Officier : Combat à Distance, Comptabilité, Orientation, Premiers soins, Psychologie, deux compétences sociales (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 20-70
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Parapsychologue : Anthropologie, Arts et métiers (Photographie), Bibliothèque, Histoire, Langues, Occultisme, Psychologie, plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 4

Pilote : Conduite Engin lourd, Électricité, Mécanique, Orientation, Pilotage (Avions), Sciences (Astronomie), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 20-70
Points d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2

Pirate Informatique [Moderne] : Bibliothèque, Électricité, Électronique, Informatique, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 10-70
Points d'occupation : ÉDU x 4

Policier : Combat à Distance, Combat rapproché (corps à corps), Conduite ou équitation, Droit, Premiers soins, Psychologie, Trouver Objet Caché, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion).
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Professeur [Lovecraftienne] : Bibliothèque, Langue maternelle, Langues, Psychologie, plus quatre compétences au choix.
Crédit recommandé : 20-70
Points d'occupation : ÉDU x 4

Religieux : Bibliothèque, Comptabilité, Écouter, Histoire, Langues, Psychologie, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus une compétence au choix.
Crédit recommandé : 9-60
Points d'occupation : ÉDU x 4

Sauvage : Combat rapproché ou Lancer, Écouter, Grimper, Nager, Naturalisme, Occultisme, Survie (au choix), Trouver Objet Caché.
Crédit recommandé : 0-15
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Soldat : Combat à Distance, Combat rapproché, Discrétion, Esquive, Grimper ou Nager, Survie, plus deux compétences parmi : Langues, Mécanique ou Premiers soins.
Crédit recommandé : 9-30
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Vagabond : Discrétion, Écouter, Grimper, Orientation, Sauter, une compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion), plus deux compétences au choix.
Crédit recommandé : 0-5
Points d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2 ou FOR x 2)

État civil

Nom Harvey Walters
Joueur
Occupation Journaliste
Âge 42 Sexe Homme
Résidence New York
Lieu de naissance Boston

Caractéristiques

FOR	20 / 10 / 4	ÉDU	84 / 42 / 16
DEX	55 / 27 / 11	TAI	80 / 40 / 16
POU	45 / 22 / 9	INT	85 / 42 / 17
CON	70 / 35 / 14	MVT	6 (+1 / -1)
APP	80 / 40 / 16		

L'Appel de Cthulhu 7e édition — Période Classique

Blessure grave .... PV max. 15

POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 (15) 16 17 18 19 20

PM max. 9

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 (09) 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... Folie persist. .... Initial 45 Max. ....

SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 (45) 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- Anthropologie (01 %) .... %
- Archéologie (01 %) 80 % 40 16
- Arts et métiers (05 %) .... %
- Photographie 25 % 12 5
- .... %
- .... %
- Baratin (05 %) .... %
- Bibliothèque (20 %) 41 % 20 8
- Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
  - (armes de poing) (20 %) .... %
  - (fusils) (25 %) .... %
  - .... %
  - .... %
- Combat rapproché
  - (corps à corps) (25 %) 25 % 12 5
  - .... %
  - .... %
- Comptabilité (05 %) .... %
- Conduite (20 %) .... %
- Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) 41 % 20 8
- Crochetage (01 %) .... %
- Discrétion (20 %) .... %
- Droit (05 %) 62 % 31 12
- Écouter (20 %) 45 % 22 9
- Électricité (10 %) .... %
- Équitation (05 %) .... %
- Esquive (DEX/2) 27 % 13 5
- Estimation (05 %) .... %
- Grimper (20 %) .... %
- Histoire (05 %) .... %
- Imposture (05 %) .... %
- Intimidation (15 %) .... %
- Lancer (20 %) .... %
- Langue maternelle (ÉDU) 84 % 42 16
- Langues (01 %)
  - Latin 66 % 33 13
  - .... %
  - .... %
- Mécanique (10 %) .... %
- Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- Nager (20 %) .... %
- Naturalisme (10 %) .... %
- Occultisme (05 %) 30 % 15 6
- Orientation (10 %) 70 % 35 14
- Persuasion (10 %) .... %
- Pickpocket (10 %) .... %
- Pilotage (01 %) .... %
- .... %
- Pister (10 %) .... %
- Plongée (01 %) .... %
- Premiers soins (30 %) .... %
- Psychanalyse (01 %) .... %
- Psychologie (10 %) 65 % 32 13
- Sauter (20 %) .... %
- Sciences (01 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Survie (10 %) .... %
- .... %
- Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	25	12	5	1d3 + Imp.	X	1	X	X

Combat

IMPACT -1
CARRURE 0
ESQUIVE 27 13 5

Profil

Description *Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint.*

Idéologie et croyances *Croit au destin. Cherche des signes et des présages.*

Personnes importantes *Son oncle Théodore, à qui il doit sa passion pour l'archéologie. Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que son oncle, dont l'obsession a tourné à la folie.*

Lieux significatifs *Son bureau à l'étage.*

Biens précieux *Les artefacts archéologiques de l'oncle Théodore, qui reposent dans le bureau d'Harvey.*

Traits *Coureur de jupons.*

Séquelles et cicatrices

Phobies et manies

Ouvrages occultes, sorts et artefacts

Rencontres avec des entités étranges

Équipement et possessions

Carnet et stylo

Appareil photo

Richesse

Dépenses courantes *Moyenne (10 $)*

Espèces *82 $*

Capital *2050 $*

Appartement loué

Amis investigateurs

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine





Compétences

Le mystère attire le mystère. Depuis que mon nom s'est largement trouvé associé à divers exploits inexpliqués, on m'a relaté d'étranges récits et évènements que, vu ma vocation, l'on associe à mes intérêts et activités. Certains sont triviaux et sans intérêt, d'autres dramatiques et passionnants, d'autres encore aboutirent à des expériences étranges et périlleuses, et enfin les derniers m'entraînèrent dans de longues recherches scientifiques et historiques.

— H. P. Lovecraft,
Je suis d'ailleurs

Ce chapitre contient la définition de toutes les compétences du jeu, avec leur description détaillée. Elle insiste en particulier sur leur usage en cours de partie et ce qu'elles permettent de faire. Chaque compétence regroupe un éventail d'activités assez large, qui n'est donc qu'esquissé sommairement.

Qu'est-ce qu'une compétence ?

Les compétences représentent l'état des connaissances à une certaine époque. Celles qui portent l'étiquette ♏ (Moderne) sont exclusives aux investigateurs contemporains. Nous avons choisi des noms de compétences les plus généraux possible, mais vous pouvez les changer pour les adapter à une période donnée. Par exemple, Conduite pourrait devenir Conduite d'Attelage dans l'Angleterre victorienne.

Le pourcentage de compétence n'est pas la proportion des connaissances théoriques maximales acquises par l'investigateur. S'ils mettaient leurs savoirs sur la table, comme des jetons de poker, et mesuraient la différence, un scientifique contemporain ayant 60 % en Physique en saurait bien plus qu'un autre de 1910 avec une compétence de 90 %.

De même, certaines compétences dépendent de la région. Par exemple, la compétence Droit d'un investigateur japonais concerne le Japon. S'il devait répondre à une question sur le système juridique espagnol, le gardien augmenterait probablement la difficulté du test.

Une compétence de 50 % suffit pour en vivre. Si un investigateur monte une compétence qui n'est pas liée à sa profession à ce niveau, le joueur et le gardien peuvent discuter de l'opportunité de le faire changer de branche.

En cours de jeu, il peut se présenter des situations où le gardien aura à trancher sur l'utilisation des compétences. Leur description évoque quelques circonstances courantes. Le gardien doit s'en inspirer pour prendre ses propres décisions plutôt que de se référer à un lourd corpus de règles spécifiques.

Certaines compétences sont en fait un regroupement de plusieurs spécialités distinctes. C'est le cas d'Arts et métiers, de Combat rapproché, de Combat à distance et de Sciences.

L'étiquette ■ (Rare) dénote des compétences suffisamment peu fréquentes pour ne pas être incluses sur la fiche de personnage. Elle concerne notamment Artillerie, Explosifs, Hypnose ou Lire sur les Lèvres. Si le gardien désire les inclure à sa table, ou si un joueur souhaite en sélectionner une, il suffit de les ajouter sur une ligne vierge. Le gardien introduira peut-être d'autres compétences propres à l'époque et la région de son scénario. Par exemple, une partie se déroulant dans un futur lointain ou sur une planète inconnue nécessitera certainement plusieurs nouvelles compétences.

Qu'est-ce qu'une spécialité ?

Plusieurs compétences au champ d'application très large sont scindées en spécialités. Un joueur peut dépenser des points dans une spécialité, mais jamais dans la compétence générale. Ainsi, un investigateur peut avoir un niveau en Combat rapproché (corps à corps) ou en Combat rapproché (lances), mais pas dans la compétence Combat rapproché en elle-même.

Dans le cas d'Arts et métiers, de Sciences et de Survie, les spécialités sont elles aussi relativement larges et floues. Le gardien doit décider si une spécialité s'applique ou non à une situation donnée. Il peut autoriser l'usage d'une spécialité voisine, au prix d'une difficulté supérieure, s'il estime qu'elles se recoupent suffisamment.

Les connaissances et les savoir-faire sont souvent réutilisables entre spécialités d'une même compétence. Vous trouverez à la fin de ce chapitre une règle optionnelle sur le transfert d'expérience entre compétences.

À quoi correspondent les niveaux de compétence ?

Outre le pourcentage de succès, le niveau de compétence donne une indication de son talent.

01-05 %	Ignorant : aucune compétence.
06-19 %	Novice : débutant commençant à s'intéresser au sujet.
20-49 %	Amateur : fait preuve d'un certain talent naturel ou d'une formation limitée. C'est encore un simple loisir.
50-74 %	Professionnel : permet de vivre correctement de sa compétence. Équivalent au niveau bac.
75-89 %	Expert : valide une grande expérience. Plusieurs années d'études supérieures.
90 % et plus	Maître : fait partie de l'élite mondiale.

Exemple de spécialités

Les investigateurs tentent de percer un code numérique. Le gardien demande un test ordinaire de cryptographie. Aucun investigateur ne possède cette compétence, mais l'un d'eux a un bon niveau en mathématiques. Le gardien accepte qu'il utilise cette spécialité voisine, mais avec une difficulté augmentée. Au lieu de faire un test ordinaire de cryptographie, sous sa compétence entière, le joueur doit obtenir une réussite majeure en mathématiques, avec une compétence divisée par deux.

Compétence opposée / Niveau de difficulté

La description de chaque compétence indique, s'il y a lieu, les compétences impliquées dans des tests opposés, ainsi que quelques suggestions de ce qui constitue un test ordinaire ou majeur. Par défaut, les tests se font au premier niveau de difficulté, nécessitant un jet égal ou inférieur à la valeur de la compétence. Quand les choses se compliquent, un test majeur peut être nécessaire, sous la moitié de la valeur. On ne fera appel que rarement aux tests extrêmes, sous le cinquième de la valeur, quand la situation est vraiment désespérée. Le plus souvent, cela découlera d'une gêne extérieure, comme des coups de feu ou des poursuivants, ou de conditions vraiment déplorables.

Voici quelques exemples relevant d'une difficulté extrême :

Crochetage : ouvrir une serrure de haute sécurité avec pour seul outil un fil électrique ; ouvrir la plus sûre des chambres fortes.
Écouter : espionner une conversation à voix basse dans un environnement particulièrement bruyant.
Électricité : travailler sur une machine employant une forme d'électronique futuriste ou extraterrestre.
Explosifs : désamorcer un engin explosif d'une conception totalement inédite, peut-être d'origine futuriste ou extraterrestre.
Médecine : diagnostiquer et soigner une maladie étrange, nouvelle ou extraterrestre.
Psychologie : deviner l'intention ou les mensonges d'une personne dont la compétence sociale (Baratin, Charme, Intimidation ou Persuasion) est de 90 % ou plus.

Redoubler un test

Des exemples de redoublement sont proposés pour chaque compétence, ainsi que des conséquences possibles d'un deuxième échec. Ce ne sont que des suggestions, pas des listes exhaustives. Nous laissons au gardien toute latitude pour déterminer ce qui justifie un test redoublé. De même, les conséquences d'un redoublement raté doivent s'inspirer des circonstances dans lesquelles on l'a tenté, découler des évènements, des personnages non-joueurs et du monde de jeu.
De plus, lorsque c'est approprié, nous avons ajouté un exemple de conséquence pour un redoublement raté pendant une crise de démence. Le fait que l'investigateur soit déjà fou amplifie grandement les enjeux du jet initial, et plus encore ceux du redoublement, qui en deviennent extrêmes.
Nos exemples ne sont que des idées, là pour attiser l'imagination des joueurs et du gardien. Inventez vos justifications et vos conséquences, selon vos habitudes et votre style de jeu.

Tests combinés

Dans certaines situations, le gardien peut demander de tester plusieurs compétences à la fois. Le joueur ne fait alors qu'un seul jet de dés, dont il compare le résultat à chacune des compétences exigées. Le gardien doit déterminer et annoncer s'il faut réussir pour chacune, ou si un seul succès suffit.



Un adorateur halluciné s'apprête à dégainer pour tirer sur Harvey. Un test de Trouver Objet Caché lui permettrait de voir le geste de l'adorateur, tandis qu'un test de Psychologie lui permettrait de deviner son action en analysant son comportement. Le gardien demande à Harvey un test combiné de ces deux compétences. Un succès sur l'une ou l'autre suffit à anticiper l'attaque, et peut-être à agir le premier.
Plus tard, Harvey tente de réparer une turbine électrique. Le problème étant à la fois mécanique et électrique, le gardien exige un test combiné de Mécanique et d'Électricité. Anne, sa joueuse, fait un seul jet, qu'elle compare à ses compétences. Dans ce cas, les deux doivent réussir pour achever la réparation.
Notez l'importance d'utiliser un seul jet de dés dans cet exemple. Harvey n'a que 10 % en Mécanique et en Électricité. Les chances de succès en comparant un seul jet aux deux compétences simultanément sont de 10 %. S'il devait faire deux jets de dés, d'abord sous Mécanique, puis sous Électricité, les chances d'obtenir les deux réussites nécessaires ne seraient plus que de 1 %.

Liste des compétences

Légende des étiquettes

♏ **(Moderne)** indique une compétence n'existant que de nos jours.
▪ **(Rare)** catalogue les compétences si peu fréquentes qu'elles ne sont pas listées sur la fiche d'investigateur.
⌘ **(Spécialités)** précise que la compétence est scindée en plusieurs spécialités distinctes.

Anthropologie (01 %)
Archéologie (01 %)
Arcs (15 %) – *cf. Combat à distance*
Armes de poing (20 %) – *cf. Combat à distance*
Armes lourdes (10 %) – *cf. Combat à distance*
Artillerie (01 %) ▪
Arts et métiers (05 %) ⌘
Astronomie (01 %) – *cf. Sciences*
Baratin (05 %)
Beaux-arts (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Bibliothèque (20 %)
Biologie (01 %) – *cf. Sciences*
Botanique (01 %) – *cf. Sciences*
Charme (15 %)
Chimie (01 %) – *cf. Sciences*
Combat à distance (variable) ⌘
Combat rapproché (variable) ⌘
Comédie (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Comptabilité (05 %)
Conduite (20 %)
Conduite engin lourd (01 %)
Contrefaçon (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Corps à corps (25 %) – *cf. Combat rapproché*
Crédit (00 %)
Criminalistique (01 %) – *cf. Sciences*
Crochetage (01 %)
Cryptographie (01 %) – *cf. Sciences*
Discrétion (20 %)
Dressage (05 %) ▪
Droit (05 %)
Écouter (20 %)
Électricité (10 %)
Électronique (01 %) ♏
Épées (20 %) – *cf. Combat rapproché*
Équitation (05 %)
Esquive (DEX/2 %)
Estimation (05 %)
Explosifs (01 %) ▪
Fléaux (10 %) – *cf. Combat rapproché*
Fouets (05 %) – *cf. Combat rapproché*
Fusil de chasse – *cf. Combat à distance (Fusils)*
Fusils (25 %) – *cf. Combat à distance*
Garrots (15 %) – *cf. Combat rapproché*
Géologie (01 %) – *cf. Sciences*
Grimper (20 %)
Haches (15 %) – *cf. Combat rapproché*
Histoire (05 %)
Hypnose (01 %) ▪
Imposture (05 %)
Informatique (05 %) ♏
Ingénierie (01 %) – *cf. Sciences*
Intimidation (15 %)
Lance-flammes (10 %) – *cf. Combat à distance*
Lancer (20 %)
Lances (20 %) – *cf. Combat rapproché (ou Lancer)*
Langue maternelle (ÉDU) %
Langues (01 %) ⌘
Lecture sur les lèvres (01 %) ▪
Mathématiques (10 %) – *cf. Sciences*
Mécanique (10 %)
Médecine (01 %)
Météorologie (01 %) – *cf. Sciences*
Mitraillettes (15 %) – *cf. Combat à distance*
Mitrailleuses (10 %) – *cf. Combat à distance*
Mythe de Cthulhu (00 %)
Nager (20 %)
Naturalisme (10 %)
Occultisme (05 %)
Orientation (10 %)
Persuasion (10 %)
Pharmacologie (01 %) – *cf. Sciences*
Photographie (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Physique (01 %) – *cf. Sciences*
Pickpocket (10 %)
Pilotage (01 %) ⌘
Pister (10 %)
Plongée (01 %) ▪
Premiers soins (30 %)
Psychanalyse (01 %)
Psychologie (10 %)
Sauter (20 %)
Savoir (01 %) ⌘ ▪
Sciences (01 %) ⌘
Survie (10 %) ⌘
Tronçonneuses (10 %) – *cf. Combat rapproché*
Trouver Objet Caché (25 %)
Zoologie (01 %) – *cf. Sciences*

Anthropologie (01 %)

Permet d'identifier et de comprendre les traditions d'un groupe par l'observation. Pour utiliser cette compétence, l'investigateur doit passer du temps au sein d'une culture vivante, ou étudier des documents sûrs et objectifs sur une culture éteinte. Il peut alors faire des prédictions simples sur ses us et coutumes, même s'il se base sur des éléments incomplets. En consacrant un mois ou plus à cette culture, l'investigateur commence à vraiment la comprendre. En combinant cette compétence avec Psychologie, il peut prédire les actions et les croyances des sujets.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

La difficulté d'un test dépend du temps que l'investigateur passe avec les sujets de son étude.

- *Difficulté ordinaire* : il passe un mois en leur compagnie.
- *Difficulté majeure* : il ne passe qu'une semaine ou moins avec eux.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour étudier ses sujets ; partager leur vie pendant un moment ; participer activement à une cérémonie ou un rituel.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur est attaqué ou emprisonné par les personnes qu'il étudie, à cause de fautes ou d'insultes commises par maladresse ; il subit des effets secondaires indésirables suite à l'ingestion de plantes hallucinogènes lors d'une cérémonie.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se perdre dans la culture étudiée, comme le photojournaliste interprété par Dennis Hopper dans *Apocalypse Now*.

Archéologie (01 %)

Permet la datation et l'identification de reliques de civilisations passées, ainsi que la détection des contrefaçons. La compétence sert également à mettre en place et diriger des fouilles. En inspectant un site, l'investigateur peut en déduire l'usage et le mode de vie de ses habitants. L'anthropologie peut y aider. L'archéologie permet aussi de reconnaître des textes écrits dans des langues mortes.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : l'investigateur dispose du temps et des ressources nécessaires.
- *Difficulté majeure* : il manque de temps ou d'argent.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour étudier le site ou l'objet ; poursuivre les recherches ; consulter un autre expert.

Conséquences d'un redoublement raté ? Le site est détérioré, les trouvailles ruinées par l'incompétence, le vandalisme ou le vol ; les autorités saisissent le site ou les découvertes ; la publicité faite autour des activités de l'investigateur attire des voleurs.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut continuer ses excavations toujours plus profondément. Il sait que la vérité est là, quelque part.

Artillerie (01 %) ▪

Un investigateur ne peut acquérir cette compétence que grâce à une formation militaire, suivie d'une expérience sur le terrain. Il peut participer au tir de canons fixes au sein d'une équipe. La plupart des armes de cette catégorie sont trop grosses pour être maniées par un seul homme. À la discrétion du gardien, il peut hausser la difficulté ou décréter que c'est impossible, selon les cas.

Il existe plusieurs spécialités, selon l'époque, dont les canons, les obusiers, les mortiers et les lance-roquettes.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : la pièce d'artillerie est bien entretenue et les conditions sont favorables.
- *Difficulté majeure* : la pièce est en mauvais état, utilisée à la va-vite ou sous le feu ennemi.

Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Arts et métiers (05 %) ⌘

La fiche d'investigateur laisse plusieurs lignes blanches pour les spécialités d'Arts et métiers, comme :

Barbier

Beaux-arts



Calligraphie
Charpenterie
Comédie
Contrefaçon
Cordonnerie
Cuisine
Danse
Danse traditionnelle
Ébénisterie
Fabrication de tubes à vide
Littérature
Opéra
Peinture et décoration
Photographie
Poterie
Sculpture

Une grande partie de ces exemples sont directement liés à une profession, mais il peut n'être qu'un loisir pour l'investigateur. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en Arts et métiers.

Grâce à cette compétence, un investigateur peut se lancer dans la réparation ou la fabrication d'objets. Le temps et les matériaux nécessaires sont laissés à la discrétion du gardien, si nécessaire. Si cette précision est importante, un test majeur ou extrême peut indiquer un objet de qualité supérieure.

Une compétence en Arts et métiers peut également servir à la réalisation de copies ou de faux. Dans ce cas, la difficulté dépend de la complexité et de l'originalité de l'objet copié. La spécialité contrefaçon est nécessaire à la réalisation de faux documents.

Un test réussi peut fournir des informations sur un objet, comme l'endroit où il a été fabriqué, une partie de son histoire ou une technique le concernant, voire le nom de son créateur. Outre son savoir-faire, un spécialiste accumule des connaissances étendues dans son domaine, notamment sur son histoire et ses pratiquants notables.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : fabriquer un objet standard.
- *Difficulté majeure* : fabriquer un objet de grande qualité ou particulièrement complexe.

Comment redoubler ? Reprendre le travail de zéro ; plonger dans ses souvenirs les plus douloureux pour les transmettre par l'art ; présenter l'œuvre en l'état à un ami et lui demander conseil.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'argent investi jusqu'ici est gâché sans résultat ; l'audience ou le client est choqué ou blessé par votre travail ; les critiques sont mauvaises et plus personne ne veut travailler avec vous.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut créer une œuvre transgressive et dérangeante qui fait l'unanimité contre elle, si ce n'est de quelques critiques décadents.

Exemples de spécialités d'Arts et métiers

Beaux-arts (05 %) : artiste accompli, l'investigateur sait peindre à l'huile, à l'acrylique ou à l'aquarelle, et dessiner des esquisses au crayon, au fusain ou au pastel. Si une œuvre ambitieuse peut l'occuper pendant des jours ou des mois, croquer une personne ou un objet ne prend que quelques minutes. La compétence dénote également une connaissance du monde de l'art. L'investigateur peut reconnaître les œuvres d'artistes connus, déterminer leur école et leur histoire.

Comédie (05 %) : que ce soit pour le théâtre, le cinéma ou, à l'époque moderne, la télévision, l'investigateur sait jouer la comédie, s'investir dans un rôle, mémoriser des scripts et modifier son apparence à l'aide de maquillage et de postiches. Voir aussi Imposture, page 62.

Contrefaçon (05 %) : doué pour les détails, l'investigateur est capable de créer des faux de grande qualité, qu'il s'agisse de reproduire l'écriture de quelqu'un, de faire de faux papiers ou de fabriquer une copie d'un ouvrage. Outre l'original, le faussaire a besoin de matériaux (papiers, encres, etc.).

Un test réussi signifie qu'une inspection rapide ne révèle pas la supercherie. Une personne l'examinant plus attentivement a droit à un test d'Estimation, opposé par la compétence du faussaire, pour reconnaître un faux.

Photographie (05 %) : regroupe l'usage des appareils photo et des caméras de cinéma et de télévision. La compétence permet de prendre des images nettes, de les développer et de rehausser des détails flous.

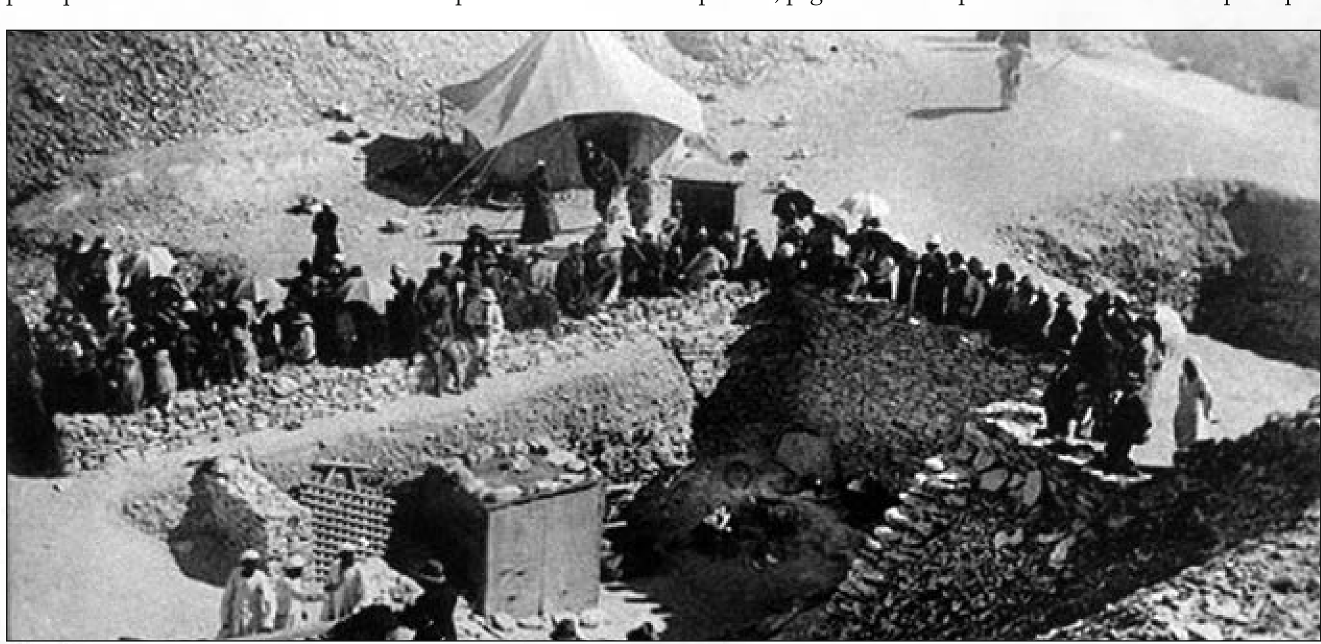
Dans les années 1920, l'investigateur sait aussi préparer la poudre utilisée pour les flashs.

De nos jours, la compétence comprend les caméscopes, les magnétoscopes, les appareils digitaux et les outils de montage et de manipulation photographiques. La même source peut donner des résultats radicalement différents en fonction des traitements. On peut changer le décor, les personnes présentes ou la nature de leurs activités. Un investigateur compétent peut toutefois détecter quand une image a été altérée de cette façon.

Des prises de vue simples ne nécessitent pas de test de compétence, au contraire d'une photo de qualité professionnelle ou saisissant un détail précis. Un sujet éloigné, en mouvement ou dans le noir augmente la difficulté. Un test de compétence permet aussi de déterminer l'angle et la position d'où elle a été prise.

Baratin (05 %)

Le Baratin sert à bluffer, emberlificoter et tromper par le discours. Il permet par exemple d'amadouer un videur pour qu'il





vous laisse entrer dans un club, de faire signer un contrat à un pigeon sans qu'il l'ait lu, d'apitoyer un policier pour qu'il ne vous mette pas d'amende, et ainsi de suite. Le test est opposé à la Psychologie ou au Baratin de la cible. Après quelques instants, elle réalise qu'elle s'est fait avoir. Mieux vaut ne plus être dans les parages. L'effet est toujours temporaire, mais il durera un peu plus longtemps en cas de réussite majeure ou extrême.

Cette compétence sert aussi à marchander pour obtenir un rabais auprès d'un vendeur. En cas de succès, il pense faire une bonne affaire. Toutefois, si l'investigateur revient quelques jours plus tard, le commerçant risque de refuser de marchander avec lui, voire augmenter d'office ses prix, pour compenser la perte de sa dernière visite !

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Consultez *Fixer la difficulté des compétences sociales*, page 82.

Comment redoubler ? S'approcher de très près de sa cible ; user d'un vocabulaire recherché dans le but de confondre la cible.

Rappelez-vous qu'il s'agit d'un Baratin. Si un investigateur opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera Intimidation. S'il enchaîne sur une longue discussion, cela peut devenir de la Persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.

Conséquences d'un redoublement raté ? La cible est outrée par la manœuvre, peut-être au point de devenir violente ou de porter plainte.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à vomir des insanités sans aucune retenue.

Bibliothèque (20 %)

Cette compétence permet à un investigateur de trouver une information, un livre précis, un journal ou une référence, dans une bibliothèque, une collection, des archives ou une base de données. Bien sûr, pour qu'il trouve quelque chose, il faut d'abord que cela existe ! Un jet de compétence sanctionne plusieurs heures de recherches continues.

Toutefois, cette compétence ne fait que localiser ce que l'on cherche. Il faudra peut-être faire appel à Baratin, Charme, Persuasion, Intimidation, Crédit ou à des arguments convaincants pour obtenir le droit d'y accéder.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : trouver un livre ou une information dans une bibliothèque.



- *Difficulté majeure* : localiser une information dans une bibliothèque mal rangée ; être extrêmement pressé.

Comment redoubler ? Insister auprès des bibliothécaires pour obtenir leur aide ; prendre le temps d'examiner chaque livre des rayonnages.

Conséquences d'un redoublement raté ? Trouver un livre similaire, contenant des informations erronées qui risquent de mettre les investigateurs en danger ; une confrontation avec un ennemi, qui peut vous mettre des bâtons dans les roues ou s'intéresser à son tour au livre que vous cherchez, voire arracher les pages en question ; se fâcher avec le bibliothécaire, qui révoque votre droit d'entrée.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à entasser les livres chez lui, en arrachant des pages qu'il agrafe sur les murs, en gribouillant des notes inquiétantes dans les marges et en créant un réseau de liens à l'aide d'épingles et de ficelle. Il peut aussi être obsédé par la recherche du « bon » livre et consacrer tout son temps à le retrouver.

Différencier les compétences sociales

Les niveaux d'un investigateur en Baratin, Charme, Intimidation et Persuasion éclairent la façon dont il s'adresse à ses interlocuteurs.

Un joueur ne déclare pas la compétence qu'il emploie dans une situation donnée. Il se contente de décrire les actes et les paroles de son investigateur. Ensuite seulement, le gardien annonce laquelle des quatre compétences utiliser.

- S'il est menaçant, violent ou agressif, ce sera Intimidation.
- S'il est amical, rassurant ou séducteur, ce sera Charme.
- S'il emploie des arguments raisonnés ou s'il débat longuement, ce sera Persuasion.
- S'il parle vite, s'il ment ou trompe, ce sera Baratin.

Utiliser des compétences sociales contre les investigateurs

Chaque joueur n'a (normalement) qu'un investigateur, qui est son intermédiaire dans le monde de jeu. Il ne serait pas juste de permettre à un autre joueur de dicter ses actions. Toutefois, si un joueur souhaite que son investigateur oblige un autre membre du groupe à lui obéir, il peut employer la violence (consultez les règles de combat) ou les compétences sociales. Le premier cas peut aller jusqu'au sang ou à la mort. Le deuxième est plus subtil.

Quand l'une de ces quatre compétences est utilisée avec succès sur un investigateur, que ce soit par un personnage non-joueur ou un autre investigateur, son joueur peut en refuser les conséquences habituelles et agir selon sa propre volonté. En échange, le gagnant reçoit un ascendant sur le perdant, qu'il peut dépenser pour lui imposer un dé malus sur une action de son choix. L'ascendant peut s'appliquer dès la prochaine action, ou être gardé en réserve jusqu'à la fin de la séance, après quoi il disparaît s'il n'a pas été utilisé. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un ascendant sur un autre.

Charme (15 %)

L'attraction physique, la séduction, la flatterie ou simplement une personnalité avenante sont toutes des aspects de cette compétence. En usant de son charme, on pousse une personne à agir d'une certaine façon, tant qu'elle reste dans le cadre de son comportement habituel. Les tests de Charme sont opposés par le Charme ou la Psychologie.

Le Charme peut servir à marchander, pour obtenir une remise sur le prix d'un bien ou d'un service. En cas de succès, le vendeur, ému, consent à une petite réduction.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Consultez *Fixer la difficulté des compétences sociales*, page 82.

Comment redoubler ? Flatter ostensiblement la cible ; lui offrir un cadeau coûteux ; lui confier un secret pour créer un climat de confiance.

Souvenez-vous d'une chose : si un investigateur commence une interaction en étant charmant, mais qu'il opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera Intimidation. S'il enchaîne sur une longue discussion, cela peut devenir de la Persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.

Conséquences d'un redoublement raté ? La cible se vexe et ne veut plus avoir affaire à vous ; la cible est liée à vos ennemis, ce qui fait qu'elle joue le jeu, mais leur transmettra vos dires ; le petit ami de la femme que vous tentez de séduire vient vous expliquer sa façon de penser.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut tomber éperdument amoureux de sa cible, agissant comme s'il était victime d'un sort de domination (cf. page 239).

Combat à distance (variable) ⌘

Cette compétence regroupe toutes les formes de Combat à distance, à l'aide d'armes de trait ou à feu. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en Combat à distance. Optez pour des spécialisations correspondant à l'occupation et l'histoire de votre investigateur.

Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Spécialités de Combat à distance

Arcs (15 %) : comprend les arbalètes et les arcs longs médiévaux ou les arcs de compétition modernes à poulies.

Armes de poing (20 %) : comprend toutes les armes tenues à une main et tirant au coup par coup. Pour les mitraillettes (MAC-11, Uzi, etc.) modernes, utilisez la compétence mitraillettes lorsque vous tirez en rafale.

Armes lourdes (10 %) : comprend les lance-grenades, les roquettes antichar, etc.

Fusils (25 %) : comprend toutes les armes d'épaule, dont les fusils (à verrou, à levier, à pompe ou semi-automatique) et les fusils de chasse. Comme les munitions de ces derniers s'évasent, les chances de toucher ne diminuent pas avec la distance, au contraire des dégâts. Si vous tirez au coup par coup avec un fusil d'assaut, utilisez cette compétence.

Lance-flammes (10 %) : des armes projetant un gaz ou un liquide inflammable. Comprend les modèles portatifs ou montés sur un véhicule.

Mitraillettes (15 %) : utilisez cette compétence lorsque vous tirez avec une mitrailleuse, une mitraillette ou un fusil d'assaut en mode rafale.

Mitrailleuses (10 %) : des armes tirant en rafale et montées sur un bipied, un trépied ou un véhicule. En cas de tir au coup par coup sur bipied, utilisez la compétence Fusil. De nos jours, les différences sont ténues entre un fusil d'assaut, unemitraillette et une mitrailleuse légère.

Note : Les couteaux de lancer emploient la compétence Lancer.

Les armes à distance sont listées dans la *Table XVII : Armes* (pages 404 à 408).

Combat rapproché (% variable) ⌘

Cette compétence regroupe toutes les formes de Combat rapproché, à mains nues ou à l'aide d'armes blanches. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en Combat rapproché. Optez pour des spécialisations correspondant à l'occupation et l'histoire de votre investigateur.

Un investigateur débutant ayant un niveau de 50 % ou plus en Combat rapproché (corps à corps) a probablement suivi une formation professionnelle ou sportive poussée. Des dizaines de styles différents existent, chacun avec leurs atouts et leurs défauts. Les arts martiaux sont l'une des façons de développer sa compétence. Décidez



où et comment le personnage a appris à se battre, que ce soit à l'armée, en prenant des cours d'arts martiaux ou en se battant dans la rue. Si le terme corps à corps vous paraît trop générique, vous pouvez le remplacer par le nom de votre style (karaté ou judo par exemple). L'usage reste le même.
Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Spécialités de Combat rapproché

Corps à corps (25 %) : recouvre toutes les formes de combat à mains nues, ainsi que les armes improvisées à portée de tout le monde, comme les gourdins (y compris les battes de baseball ou de cricket), les couteaux, les bouteilles et les pieds de chaise. Pour déterminer les dégâts qu'inflige une arme improvisée, le gardien doit chercher ce qui s'en approche le plus sur la table des armes.
Épées (20 %) : comprend toutes les lames de plus de 60 cm.
Fléaux (10 %) : nunchaku, étoiles du matin et autres armes médiévales similaires.
Fouets (05 %) : bolas et fouets.
Garrots (15 %) : une corde utilisée pour étrangler sa victime. Celle-ci a droit à une manœuvre chaque round pour s'échapper. En cas d'échec, elle subit 1D6 points de dégâts.
Haches (15 %) : cette spécialité couvre les grandes haches de bûcheron. Pour une modeste hachette, utilisez plutôt Corps à corps (ou Lancer si vous la jetez).
Lances (20 %) : de fantassin ou d'arçon. Utilisez plutôt Lancer si vous la jetez.
Tronçonneuses (10 %) : la production de masse de tronçonneuses à pétrole débuta en 1927, mais les premiers modèles sont apparus avant cela.
Note : Les couteaux de lancer emploient la compétence lancer.
La *Table XVII : Armes* (pages 404 à 408) indique la spécialité dont elles dépendent. Certaines armes exotiques ne rentrent pas naturellement dans ces catégories, mais pour les autres, il ne devrait pas être utile de créer de nouvelles compétences.
La tronçonneuse est incluse à cause de son succès cinématographique. Les joueurs doivent toutefois noter que les chances de maladresse sont doublées et que le risque de tuer leur investigateur ou de perdre une main est réel.

Comptabilité (05 %)

Connaissance et compréhension des procédures comptables et de la gestion financière des entreprises et des individus. En inspectant les comptes, on peut découvrir des employés fictifs, des fonds secrets, le paiement de dessous-de-table, et l'état réel du budget. En sondant les archives, on peut voir quelle était la nature des bénéfices et des pertes (céréales, esclaves, alcool, etc.) et à qui ont été adressées les factures.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Si quelqu'un cache quelque chose, la difficulté sera basée sur le niveau de comptabilité de cette personne.
- *Difficulté ordinaire* : les livres de compte sont complets et bien tenus.
- *Difficulté majeure* : les comptes sont partiels et désorganisés.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour compulser les documents ; se rendre dans des banques ou des entreprises pour vérifier les découvertes ; refaire les calculs.
Conséquences d'un redoublement raté ? Les discussions entre les investigateurs et des tiers alertent une faction ennemie ; des documents capitaux sont détruits ou égarés, peut-être parce que l'investigateur est si fatigué qu'il renverse du café dessus.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut dévorer une partie des papiers.

Dressage (05 %) ▪

Savoir se faire obéir d'animaux domestiques et les entraîner à réaliser des tâches simples. La compétence concerne essentiellement les chiens, mais elle peut être appliquée aux oiseaux, aux chats, aux singes et ainsi de suite, à la discrétion du gardien. Pour débourrer et contrôler les animaux de monte, comme les chevaux ou les chameaux, on utilisera plutôt la compétence Équitation.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire* : apprendre à un chien à s'asseoir, aller chercher ou attaquer sur commande.
- *Difficulté majeure* : obtenir d'un chien non entraîné ou inconnu qu'il suive un ordre.

Comment redoubler ? Prendre plus de risque, en s'approchant plus près de l'animal ou en le touchant directement.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'animal attaque le dresseur ou une autre personne proche ; l'animal s'enfuit.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut commencer à se comporter comme l'animal qu'il tentait de contrôler.

Conduite (20 %)

Toute personne possédant cette compétence peut conduire une voiture, une moto ou un petit camion, réaliser des manœuvres simples et gérer les problèmes courants de son véhicule. Si l'investigateur souhaite perdre un poursuivant ou suivre quelqu'un, un test de Conduite peut être nécessaire.

D'autres cultures ont des versions différentes de cette compétence, Conduite de Traîneaux pour les Inuits ou Conduite d'Attelage pour l'époque victorienne, par exemple.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : rouler rapidement dans un trafic léger pour semer des poursuivants.
- *Difficulté majeure* : de même, dans un trafic dense.

Comment redoubler ? Pousser le véhicule dans ses retranchements ; ne pas ralentir, quels que soient les risques.

Conséquences d'un redoublement raté ? Un accident ; déraper sans savoir comment se rétablir ; être poursuivi par la police.

Si un investigateur dément rate un redoublement, on peut le retrouver derrière le volant d'un véhicule à l'arrêt, en train de faire des bruits de moteur avec la bouche.

Conduite Engin lourd (01 %)

Cette compétence est nécessaire pour conduire un char d'assaut, une pelleteuse, une excavatrice à vapeur ou d'autres engins de chantier. Le gardien peut décider d'augmenter la difficulté si l'investigateur se retrouve dans une situation à laquelle il n'est pas habitué. Par exemple, s'il a l'habitude de conduire un bulldozer, il ne sera pas immédiatement à l'aise avec les moteurs à vapeur de la salle des machines d'un navire.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : piloter une grue ou une niveleuse.
- *Difficulté majeure* : effectuer des manipulations délicates ou des tâches complexes, comme exhumer des œufs de dinosaures avec une pelleteuse sans les abîmer.

Comment redoubler ? Suivre le manuel pas à pas ; prendre le temps de s'entraîner, chercher un instructeur.

Conséquences d'un redoublement raté ? Suite à un excès de confiance du conducteur, l'engin percute et défonce un mur de brique.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire en mission et commencer à déterrer ou construire un temple consacré aux Grands Anciens.

Crédit (0 %)

Mesure la prospérité apparente de l'investigateur et la confiance financière qu'on lui accorde. L'argent ouvre les portes. Si l'investigateur fait jouer son rang social pour obtenir quelque chose, le gardien peut demander un test de Crédit. Selon les circonstances, la compétence peut également remplacer l'APP pour jauger les premières impressions. Cela représente notamment le fait que les individus aisés portent des vêtements plus coûteux.

Le Crédit n'est pas une compétence comme les autres, mais plutôt une jauge de sa santé financière. Dans ***L'Appel de Cthulhu***, on ne demande pas aux joueurs de gérer leur budget avec précision et rigueur. Toutefois, il est intéressant de connaître les limites de ses possibilités. Par exemple, peut-il engager une équipe d'archéologues et d'ouvriers pour déterrer une tombe égyptienne ?

Contrairement aux autres compétences, elle ne reçoit pas de croix d'expérience. Un Crédit élevé est une ressource précieuse, qu'il faut acheter lors de la création de l'investigateur. Chaque occupation suggère des valeurs de Crédit minimal et maximal pour cette profession. Le joueur devrait s'y conformer, sauf s'il obtient l'aval du gardien. Cela dit, s'il ne progresse pas avec l'expérience, le Crédit peut changer selon les évènements. Les investigateurs du Mythe sont sujets aux problèmes mentaux, ce qui peut conduire à une perte d'emploi et un abaissement du Crédit. Vous trouverez plus d'informations sur l'utilisation de cette compétence dans *Emploi et compétence Crédit*, page 85.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire* : obtenir un prêt d'une banque ou d'une entreprise ; ignorer une demande d'antécédents ; bénéficier d'un crédit dans une boutique ou un casino ; avoir la meilleure table dans un restaurant chic.
- *Difficulté majeure* : obtenir un prêt alors que l'on est visé par une enquête criminelle, ou déjà jugé coupable ; bénéficier d'une attention favorable après avoir été vilipendé dans les médias.

Comment redoubler ? Proposer sa maison ou d'autres biens précieux en garantie à un usurier malhonnête ; insister auprès de sa banque pour obtenir un prêt.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'usurier véreux perd patience et envoie ses gars vous donner une leçon ; le banquier appelle la police ; la pègre vous prête l'argent, mais c'est une manœuvre pour vous faire crouler sous les dettes et exiger une faveur.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut perdre sa confiance dans le capitalisme et jeter littéralement son argent par les fenêtres. Voir aussi *Dépenses courantes et Niveau de vie*, page 84.

Crochetage (01 %)

Un investigateur doué en crochetage peut forcer la porte d'une voiture, puis court-circuiter son Neiman, ouvrir les fenêtres d'une bibliothèque, résoudre des casse-tête chinois et déjouer des systèmes d'alarme commerciaux.

La compétence permet également de réparer les serrures, de copier des clés ou de crocheter une porte à l'aide d'outils adaptés. Les serrures les plus complexes peuvent nécessiter un test de difficulté plus élevée.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* ouvrir ou réparer une serrure ordinaire.
- *Difficulté majeure* : ouvrir une serrure de haute sécurité.

Comment redoubler ? Démonter l'intégralité de la serrure ; prendre son temps ; utiliser la force pour écarter le mécanisme.

Conséquences d'un redoublement raté ? La serrure est endommagée et inutilisable, peut-être parce que le crochet s'est cassé à l'intérieur ; le casse-tête est abîmé, il faudra le briser pour l'ouvrir ; une alarme se déclenche, ou l'investigateur fait tellement de bruit qu'il attire l'attention.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut abandonner l'idée d'ouvrir cette serrure, et préférer se concentrer sur le véritable défi : ouvrir son esprit. Le monde lui apparaît enfin tel qu'il est, même si aucune personne saine d'esprit n'est capable de le comprendre.

Discrétion (20 %)

L'art de se déplacer sans faire de bruit ni se faire voir. Lorsqu'un investigateur souhaite éviter d'être repéré, le joueur doit faire un test de Discrétion. Un niveau de compétence élevé signifie que le personnage est doué pour marcher en silence et se camoufler, ou qu'il a suffisamment de nerfs et de patience pour rester immobile pendant de longues périodes.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Lorsqu'un investigateur se cache, la difficulté de son test de Discrétion est déterminée sur la base de la compétence Écouter ou Trouver Objet Caché de ses adversaires. Elle peut être modifiée selon la situation (ténèbres, bruits).

- *Difficulté ordinaire* : se déplacer

silencieusement dans une maison sans se faire entendre par des personnes moyennes (dont les compétences Écouter et Trouver Objet Caché sont inférieures à 50 %).
- *Difficulté majeure* : ne pas se faire repérer par un chien de garde attentif ; se cacher en n'ayant que quelques secondes devant soi.

Comment redoubler ? Prendre le temps d'étudier les lieux ; retirer ses chaussures ; faire diversion ; ne plus bouger le temps que les choses se calment.
Conséquences d'un redoublement raté ? Sans le savoir, l'investigateur a été repéré par les adorateurs, mais plutôt que de s'en prendre à lui directement, ils ont décidé d'invoquer une créature qui va s'occuper de lui ; quelqu'un ferme à clef la porte du placard où l'investigateur vient de se réfugier, puis la cloue au chambranle.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire invisible, alors que tout le monde peut le voir.

Droit (05 %)

Cette compétence représente les chances de connaître des lois pertinentes à la situation, ainsi que la jurisprudence, les procédures judiciaires et les possibilités légales. La pratique du droit en tant que profession peut s'avérer très enrichissante et se conclure par un poste politique, mais le chemin est long et ardu. Un crédit élevé est un avantage certain. Aux États-Unis, l'inscription au barreau est soumise à un examen.
Dans un pays étranger, les tests de Droit seront plus difficiles, à moins que l'investigateur n'ait passé plusieurs mois à étudier son système judiciaire.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* comprendre et utiliser les détails d'une loi ou d'une procédure légale.
- *Difficulté majeure :* se rappeler ou comprendre un précédent obscur ; interroger un témoin compétent hostile.

Comment redoubler ? Faire une pause pour réfléchir à ses arguments; expliquer longuement les détails de l'affaire ; prendre le temps de faire des recherches ; détourner la lettre de la loi au mépris de son esprit.
Conséquences d'un redoublement raté ? Une mauvaise interprétation de la loi ou l'ignorance d'une procédure légale fait que l'investigateur commet un délit et attire l'attention de la police, il perd du temps et de l'argent en recherches et en frais légaux ; il commet un outrage au tribunal et est jeté en cellule pour 24 heures.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire au-dessus des lois.

Écouter (20 %)

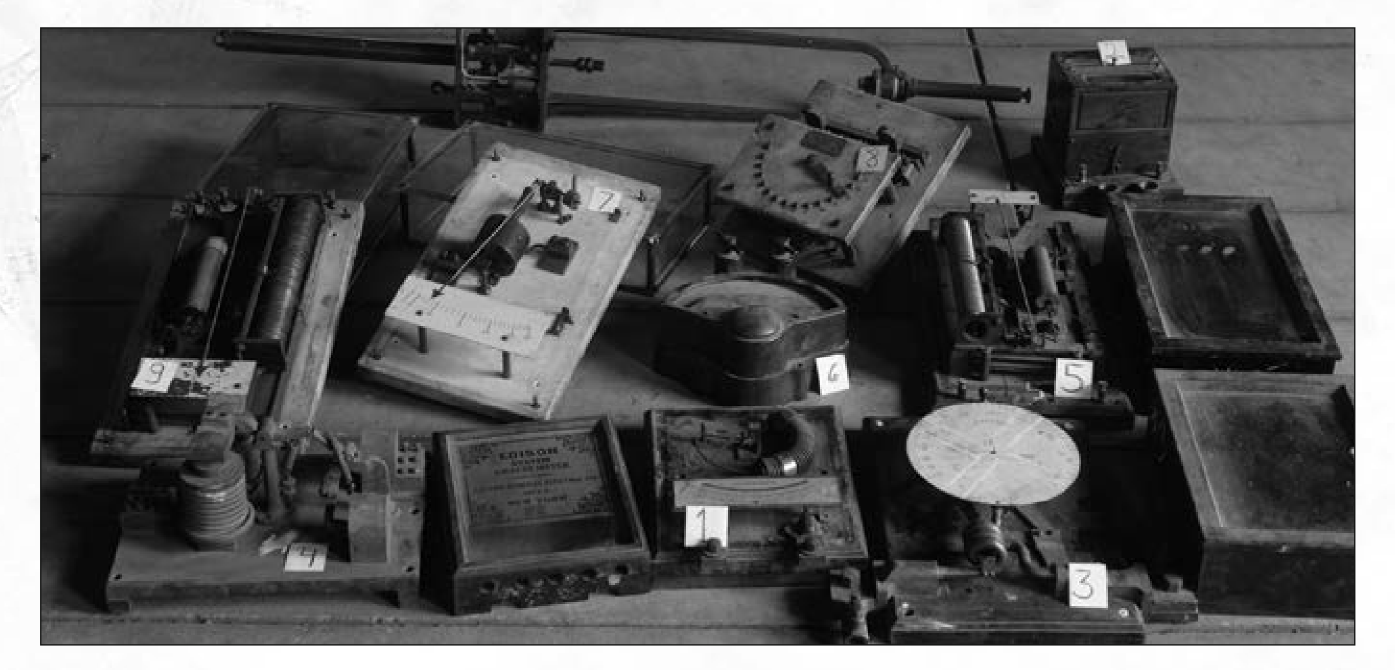
Cette compétence mesure la capacité d'un investigateur à interpréter et comprendre les bruits, par exemple pour espionner une conversation à travers une porte fermée ou à la table d'à côté dans un café bondé. Le gardien peut demander un test pour éviter d'être pris par surprise : l'investigateur a-t-il été réveillé parce que quelque chose a marché sur une brindille ? Par extension, le niveau en Écouter exprime également le sens de l'observation et la réactivité.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
La compétence Écouter d'un investigateur s'oppose à la Discrétion d'un individu cherchant à s'approcher de lui subrepticement.
- *Difficulté ordinaire* : entendre une personne qui s'approche (et dont la compétence Discrétion est inférieure à 50 %) ; espionner une conversation proche.
- *Difficulté majeure :* entendre une personne qui s'approche (et dont la compétence Discrétion est comprise entre 50 et 89 %) ; espionner une conversation menée à voix basse.

Comment redoubler ? S'arrêter complètement de bouger pour mieux écouter ; s'approcher de la source des bruits, par exemple en collant l'oreille sur les rails ou contre la porte ; demander à tout le monde de se taire, quitte à faire du bruit soi-même, avant d'écouter.
Conséquences d'un redoublement raté ? La chose prend l'investigateur par surprise ; il comprend la conversation de travers, et en tire de fausses déductions ; les personnes qu'il espionne s'en rendent compte, ce qui le plonge dans l'embarras.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir affreusement sensible aux bruits, ce qui l'oblige à porter des boules quiès ou d'autres protections auditives.

Électricité (10 %)

Cette compétence permet de réparer ou de reconfigurer une installation électrique, notamment les bougies d'une voiture, les moteurs électriques, les fusibles et les alarmes antivol. Pour effectuer des réparations, il faut des outils et des pièces de rechange.





De nos jours, cette compétence est totalement distincte d'Électronique. Dans les années 1920, elle est fréquemment utilisée en conjonction avec Mécanique.

Électricité peut aussi être utile avec des explosifs, comme les déclencheurs électriques, les briques de C-4 et les mines. Ces armes sont conçues pour être faciles à déployer. Une explosion prématurée n'arrive que si les dés indiquent une maladresse, et même alors il est possible de redoubler le test. Les désamorcer est bien plus ardu, en raison des dispositifs de protection. La difficulté du test sera augmentée (cf. *Explosifs*, page 59).

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* réparer ou fabriquer une machine électrique standard.
- *Difficulté majeure :* réparer un objet très endommagé ; travailler sans outils adaptés.

Comment redoubler ? Prendre son temps ; bâcler le travail.

Conséquences d'un redoublement raté ? Subir des dégâts suite à un coup de jus ; faire sauter les plombs et plonger le bâtiment dans le noir ; bousiller définitivement la machine que l'on tentait de réparer.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut tenter d'alimenter la machine grâce à la bio-électricité générée par les êtres vivants.

Électronique (01 %) ♏

Servant à l'entretien et la réparation des appareils électroniques, cette compétence permet aussi la fabrication d'objets simples. Elle n'existe qu'à l'époque moderne. Pour les balbutiements de l'électronique dans les années 1920, penchez plutôt pour Sciences (Physique) et Électricité.

Contrairement aux réparations électriques, il n'est pas possible d'utiliser une pièce à la place d'une autre. Elles sont conçues pour un usage précis. Sans la bonne puce ou le bon circuit, la réparation est impossible, à moins de contourner le problème.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Le temps est un facteur critique pour toute réparation ou fabrication. Si l'investigateur n'a aucune contrainte de ce côté, la difficulté devrait être réduite, surtout s'il dispose également de manuels et de pièces détachées.

Quand un investigateur dispose des instructions et des éléments nécessaires, monter un ordinateur n'exige même pas de test.

- *Difficulté ordinaire :* réparer des dommages mineurs sur un ordinateur ou un appareil électronique, réaliser des tâches que l'on attend d'un service après-vente.
- *Difficulté majeure :* assembler à partir de pièces éparses un appareil de surveillance à placer dans la voiture d'un ennemi.

Comment redoubler ? Prendre son temps ; chercher s'il existe de nouvelles méthodes.

Conséquences d'un redoublement raté ? Cramer les circuits ou d'autres parties fragiles ; prendre un coup de jus ; créer un objet faisant autre chose que ce qui était prévu.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir paranoïaque, convaincu que tous les appareils électroniques autour de lui sont des mouchards : le téléphone, la télévision, le frigidaire.

Équitation (05 %)

Cette compétence est destinée à monter des chevaux, des ânes ou des mules. Elle confère une connaissance rudimentaire des soins à apporter à son animal, de l'usage du harnachement et de la façon de tenir sa monture au galop ou sur un terrain difficile. Si l'animal rue ou trébuche, le cavalier doit réussir un test de compétence pour rester en selle. Monter en amazone augmente la difficulté d'un cran. Il est possible de monter d'autres animaux que ceux dont on a l'habitude (comme un chameau), mais la difficulté est relevée.

Si un investigateur tombe de selle, quelle que soit la raison, il perd un minimum de 1D6 points de vie, à moins de réussir un test de saut.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Un test n'est pas nécessaire pour chevaucher au pas ou s'occuper de sa monture.

- *Difficulté ordinaire* : chevaucher au galop ; calmer une monture nerveuse.
- *Difficulté majeure* : galoper sur un terrain difficile et inconnu, dans de mauvaises conditions ; par exemple, dans une forêt profonde, la nuit, sous la pluie.

Comment redoubler ? Fouetter ou éperonner sa monture agressivement, peut-être pour la forcer à sauter par-dessus une crevasse ou une tranchée ; prendre le risque de rester en selle plutôt que d'éviter un danger.

Conséquences d'un redoublement raté ? Le cavalier est mis à bas et subit des dégâts ; la monture est blessée ; dans sa chute, le pied du cavalier se prend dans la bride, et il est tiré sur une bonne dizaine de mètres.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir obsédé par l'animal.

Esquive (DEX/2 %)

Compétence primordiale, elle permet d'éviter les coups, les armes de jet et d'autres attaques dangereuses. Un investigateur peut esquiver autant de fois que nécessaire dans le même round de combat, mais une seule fois par attaque (cf. Chapitre 6 : *Combat*). Toutefois, il ne peut esquiver que les attaques qu'il voit venir. Ainsi, il est impossible d'esquiver les balles, puisqu'on ne les voit plus bouger une fois en mouvement. Le mieux que l'on peut faire est de prendre des mesures défensives, pour se rendre plus difficile à toucher (cf. *Se mettre à couvert*, page 100).

L'Esquive progresse avec l'expérience, comme n'importe quelle compétence.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Servant essentiellement lors de tests opposés en combat, l'esquive n'a pas de difficulté fixe.

Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Estimation (01 %)

Sert à jauger la valeur d'un objet, à partir de sa qualité globale, des matières utilisées et de la finesse de l'ouvrage. L'investigateur peut déterminer l'âge de l'objet, reconnaître son éventuelle importance historique et détecter les contrefaçons.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* l'objet était courant à l'époque de sa fabrication, et il n'est pas fait d'un matériau rare (par exemple, une montre en or datant d'il y a 50 ans).
- *Difficulté majeure :* l'objet est inhabituel, peut-être parce qu'il est fait de matériaux sortant de l'ordinaire (par exemple, un objet venu de l'étranger et vieux de plusieurs siècles, comme un ouvrage ancien).

Comment redoubler ? Vérifier l'authenticité de l'objet auprès d'un second expert, mener des tests, faire des recherches.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur détruit l'objet par inadvertance ; il attire l'attention de personnes indésirables, qui peuvent tenter de subtiliser l'objet ; il active l'objet sans y être préparé.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut le détruire volontairement, le croyant maudit. Il peut aussi décréter que l'objet est nécessaire à son salut et refuser de s'en séparer.

Explosifs (01 %) ▪

Avec cette compétence, l'investigateur sait manipuler, poser et désamorcer des explosifs sans risque. Les mines et les engins similaires sont conçus pour être faciles à mettre en place (aucun test n'est nécessaire) et plus difficiles à retirer ou désarmer.

La compétence couvre également les explosifs militaires, comme les mines antipersonnel, le plastique, etc.

Si on lui donne suffisamment de temps et de ressources, l'investigateur peut disposer des charges capables de démolir un bâtiment ou de dégager un effondrement dans un tunnel. Il peut aussi modifier la destination de charges civiles (comme celles utilisées sur des chantiers), pour en faire des pièges explosifs, par exemple.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* désamorcer un engin explosif. Savoir où placer des charges pour détruire efficacement un pont ou un bâtiment.
- *Difficulté majeure :* désamorcer engin explosif en un temps limité.

Comment redoubler ? Attendre jusqu'au dernier moment pour désactiver la bombe ; vérifier à nouveau soi-même tous les circuits et les connexions.

Conséquences d'un redoublement raté ? Lors d'un déminage, les conséquences d'un redoublement raté sont claires... Boum ! Lorsque la compétence est utilisée pour poser un explosif, il peut se déclencher trop tôt, trop tard, pas du tout, ou ne pas avoir les effets désirés.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut concevoir un plan franchement bizarre, comme fixer l'explosif sur un chat ou sur lui-même.

Grimper (20 %)

Grâce à cette compétence, un investigateur peut grimper aux arbres, aux murs et à d'autres surfaces verticales, avec ou sans matériel d'escalade. Il peut aussi descendre en rappel.

La friabilité de la surface, la présence de prises, le vent, la visibilité, la pluie, et ainsi de suite, peuvent avoir un impact sur la difficulté du test.

Un échec sur le premier test indique que l'escalade prévue semble trop difficile à l'investigateur. Un échec sur un test redoublé entraînera probablement une chute, avec les dégâts afférents. Dans la plupart des cas, un seul test de grimper réussi suffit pour achever une escalade. Une tentative longue ou délicate se traduit par une difficulté plus élevée, plutôt que par plusieurs tests.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* les prises sont nombreuses, comme sur une corde ou une gouttière.
- *Difficulté majeure :* les prises sont rares, ou la surface glissante.

Comment redoubler ? Réévaluer la difficulté ; opter pour une voie plus longue ; prendre plus de risques que d'habitude.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur tombe (la chute lui inflige 1D6 points de dégâts tous les 3 mètres s'il atterrit sur de l'herbe, ou 1D10 tous les 3 mètres s'il s'écrase sur du béton) ; il perd un objet précieux, qui glisse hors de sa poche (il peut ne le remarquer que bien plus tard) ; il arrive à un cul-de-sac, où il ne peut plus ni avancer, ni reculer.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut s'accrocher désespérément et refuser de bouger, hurlant à pleins poumons jusqu'à ce qu'on le déloge de force.

Histoire (05 %)

La compétence histoire permet de se souvenir de l'importance d'un pays, d'une ville, d'une région ou d'une personne. Un test réussi peut servir à identifier des outils, des techniques ou des idées autrefois courants, mais maintenant oubliés de tous, ou presque.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* se rappeler une information pertinente.
- *Difficulté majeure :* connaître un détail obscur et utile.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour réfléchir ; approfondir ses recherches ; consulter un autre expert ; engager des assistants pour mener une étude complète, ce qui prend des mois et coûte très cher.

Conséquences d'un redoublement raté ? Les fouilles de l'investigateur attirent l'attention de ses adversaires, qui comprennent ses intentions ; les faits découverts sont erronés et peuvent conduire à des déductions dangereuses ; l'argent et le temps sont dépensés en vain.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut être convaincu qu'il a voyagé dans le temps, ou qu'il vit dans une autre période historique. Il s'habille et se comporte alors en conséquence.

Hypnose (01 %) ▪

L'hypnose consiste à placer un sujet consentant dans un état de transe, propice à la relaxation, où il est particulièrement sensible aux suggestions et à la remémoration de souvenirs perdus. Le gardien doit fixer les limites de l'hypnose en fonction de son style de jeu. Il peut par exemple autoriser à l'utiliser de façon plus agressive, même sur des individus non volontaires.

Utilisée sur des victimes de traumatismes mentaux, cette compétence permet de mener des séances d'hypnothérapie. Elle peut réduire les effets d'une phobie ou d'une manie chez le patient. Un test réussi signifie que le patient peut surmonter sa phobie ou sa manie pour une crise. Plusieurs séances sont nécessaires pour le guérir complètement. Un minimum de 1D6 séances semble raisonnable, à la discrétion du gardien.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
L'Hypnose exige un test opposé par le POU ou la compétence Psychologie d'un sujet récalcitrant.

Comment redoubler ? Exiger du sujet qu'il vous consacre toute son attention ; perturber ses sens à l'aide de lumières ou d'accessoires ; employer des drogues pour le rendre plus malléable.

Conséquences d'un redoublement raté ? La séance ravive un souvenir ou un traumatisme passé, provoquant la perte de 1D6 points de Santé Mentale ; le sujet tombe dans une transe si profonde qu'il se fait renverser par un bus en sortant ; le sujet (ou l'investigateur) baisse totalement sa garde mentale, s'exposant à la possession par une entité maléfique.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut régresser à un stade infantile, jusqu'à ce qu'il soit soigné par un professionnel.

Imposture (05 %)

L'imposture sert à se faire passer pour ce que l'on n'est pas. L'investigateur adapte sa posture, son costume et sa voix pour ressembler à une personne en particulier ou une profession en général. Un maquillage de théâtre est un atout, ainsi que des faux papiers.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Cette compétence présente deux facettes : camoufler son identité, par exemple pour éviter d'être repéré par la police, et prétendre être quelqu'un d'autre.

- *Difficulté ordinaire :* convaincre des inconnus de sa (fausse) identité. Par exemple, revenir sur les lieux d'un crime commis la veille sans être reconnu.
- *Difficulté majeure :* convaincre des professionnels, lors d'un entretien, de sa (fausse) identité. Par exemple, se faire passer pour un employé de banque et accéder à leur coffre.

Notez que cette compétence ne permet pas de passer pour une personne auprès d'individus qui la connaissent personnellement. Un plan aussi audacieux nécessitera un test combiné (avec Persuasion, Charme ou Baratin), et la difficulté sera plus élevée.

Comment redoubler ? Suivre une préparation intense et en profondeur, pour plonger dans le rôle ; voler des effets personnels et les utiliser pour se déguiser ; surjouer pour troubler la cible ; feindre une attaque pour désorienter les observateurs.

Conséquences d'un redoublement raté ? Se faire arrêter ; être ridiculisé en public ; découvrir que la personne imitée est recherchée par un gang, et pas pour la féliciter.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut ne plus se reconnaître dans le miroir, même une fois le déguisement retiré.

Informatique (05 %) ♏

Un investigateur maîtrisant cette compétence sait programmer dans plusieurs langages, chercher et analyser des données cachées, s'introduire dans un système sécurisé, explorer un réseau complexe et détecter ou exploiter les intrusions, les virus et les portes dérobées. Toutes ces utilisations professionnelles d'un ordinateur exigent un test de compétence.
Par contre, surfer sur Internet, lire son courrier électronique ou utiliser un logiciel commercial ne nécessite pas de test. Internet regorge d'informations à portée de main des investigateurs. Seules les plus spécifiques ou masquées nécessitent un test combiné d'Informatique et de Bibliothèque.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* écrire, analyser et déboguer un programme.
- *Difficulté majeure :* décrypter et pirater un réseau sécurisé sans se faire repérer et identifier.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour développer un programme ; se baser sur un code existant pour gagner du temps ; utiliser un programme non testé (par exemple, un virus) pour exploiter un système.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur efface par mégarde les fichiers qu'il recherchait ou corrompt l'ensemble du système ; il laisse des traces derrière lui ou alerte les administrateurs ; il infecte son propre ordinateur ou réseau avec un virus.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se perdre dans le monde virtuel. Il faudra une intervention extérieure pour le forcer à détacher le regard de son écran.

Intimidation (15 %)

L'Intimidation peut prendre de nombreuses formes, parmi la violence physique, la manipulation psychologique et les menaces. Son but est de faire peur ou de contraindre une personne à agir d'une certaine façon. Le test de compétence est opposé par Intimidation ou Psychologie.
La difficulté du test peut être réduite si l'on présente une arme ou un autre moyen de pression. Par contre, en cas d'échec sur un test redoublé, les conséquences seront d'autant plus graves, allant peut-être au-delà de ce qu'envisageait le joueur au départ.
La compétence sert aussi à imposer un rabais auprès d'un vendeur. En cas de succès, il baisse ses prétentions ou offre le bien ou le service pour se débarrasser de ce client violent. Évidemment, il risque ensuite de faire appel à la police ou à la pègre locale.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Consultez *Fixer la difficulté des compétences sociales*, page 82.

Comment redoubler ? Faire du mal à la cible ou à quelqu'un à qui elle tient.
Gardez à l'esprit qu'il s'agit d'Intimidation. Si un investigateur change d'approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il retire ses menaces et tente d'amadouer la cible, ce sera Charme. S'il enchaîne sur une longue discussion paisible, cela peut devenir de la Persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur appuie par mégarde sur la pression de l'arme qu'il braque sous le nez de sa cible ; son interlocuteur s'énerve à son tour ou perd momentanément les pédales, ce qui fait que l'investigateur n'obtient rien de lui ; il se met à rire et refuse de céder aux menaces ; la cible parvient à retourner la situation et intimider l'investigateur.
Il est important de noter que, pour redoubler un test d'Intimidation, il ne faut pas prendre de gants. Cela peut se traduire par un interrogatoire de plusieurs heures, ou un ultimatum avec un revolver sur la tempe. Après un redoublement, soit l'investigateur obtient ce qu'il désire, soit la situation se termine mal, très mal.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il est terrifié par la cible et fait ce qu'elle lui demande.

Lancer (20 %)

Pour atteindre une cible avec un projectile, et plus exactement avec la bonne partie de ce projectile, comme la lame d'un couteau ou le tranchant d'une hachette, il faut maîtriser Lancer. Un objet tenant dans la main et correctement équilibré peut être lancé à une distance égale à la FOR en mètres. Si le test de Lancer échoue, le projectile tombe à côté de sa cible, à une distance aléatoire. Pour avoir un ordre d'idée, le gardien peut comparer le résultat des dés au seuil requis, et choisir une

distance qu'il estime comparable.
En combat, la compétence sert à jeter des pierres, des javelines, des grenades ou des boomerangs.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Des modificateurs peuvent s'appliquer en fonction du poids de l'objet lancé ou, surtout pour les objets légers, de la force du vent.

- *Difficulté ordinaire :* réussir un panier au basket.
- *Difficulté majeure :* rester précis même de loin ; réussir un panier depuis le centre du terrain.

Une fois un projectile lancé, il est littéralement hors de portée de l'investigateur. Le joueur ne peut plus rien faire pour redoubler le test. S'il a plusieurs projectiles à disposition et que l'échec n'est pas dangereux, ce n'est plus qu'une question de temps et de chance avant que l'un d'eux n'atteigne sa cible. Par contre, si l'investigateur possède plusieurs projectiles, mais que chaque échec lui fait courir un danger, alors le gardien peut demander un redoublement.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour évaluer la distance ou attendre des conditions favorables ; mettre toute sa force dans le lancer ; lancer rapidement une multitude d'objets dans l'espoir que l'un d'eux touche ; prendre de l'élan, au risque d'être entraîné dans le ravin.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur trébuche au dernier moment et s'écrase contre le sol, pendant que le projectile quitte sa main pour se diriger vers l'un de ses camarades ; il met trop de force dans son lancer, et le projectile passe au-dessus du mur de l'église pour atterrir dans le cimetière ; la dynamite lui échappe des mains, et l'investigateur ne la retrouve plus… Elle est dans sa capuche, mais il ne s'en rend compte qu'en sentant l'odeur de la mèche.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut refuser de lâcher le projectile.

Langue maternelle (ÉDU %)

En achetant cette compétence, précisez la langue sur la fiche d'investigateur. Pendant l'enfance, la plupart des humains n'utilisent qu'une langue. Celle-ci commence à un niveau de base égal à l'ÉDU. Elle peut être augmentée comme n'importe quelle autre compétence. Par ailleurs, cette compétence fonctionne exactement comme langues.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
En temps normal, aucun test de Langue maternelle n'est nécessaire. Même face à des termes techniques, archaïques ou ésotériques, tant que les deux locuteurs sont en bons termes et qu'ils ont le temps de s'expliquer, un seul test suffit à couvrir toute la conversation.
Le gardien peut exiger un test pour lire un texte particulièrement alambiqué ou comprendre un accent à couper au couteau.
Comment redoubler ? *Voir Langues, ci-après.*

Langues (01 %) ⌘

En achetant cette compétence, précisez la langue choisie sur la fiche d'investigateur. Il n'y a pas de limite au nombre de langues qu'un investigateur peut connaître. Son niveau représente ses chances de comprendre, parler, lire et écrire une autre langue que la sienne. Des langues anciennes ou inconnues, comme l'aklo ou l'hyperboréen, ne peuvent être sélectionnées qu'avec l'accord du gardien. Ce n'est pas nécessaire pour les langues humaines ordinaires. Le gardien peut augmenter la difficulté lorsque l'investigateur rencontre une forme archaïque de la langue. Un seul test de compétence suffit généralement à comprendre un livre entier.

Suggestions sur le niveau de Langues

- À 5 %, l'investigateur peut identifier la langue sans jet de dés.
- À 10 %, il peut exprimer des idées simples.
- À 30 %, les discussions et les pourparlers sont possibles.
- À 50 %, l'investigateur parle correctement la langue.
- À 75 %, il n'a plus d'accent perceptible.
- Pour identifier une langue vivante inconnue, faites un test de Connaissance.
- Pour identifier une langue morte, faites un test d'Archéologie ou d'Histoire.
- Pour identifier une langue non humaine, faites un test de Mythe de Cthulhu ou peut-être d'Occultisme.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Une conversation banale ne nécessite aucun test à des investigateurs parlant couramment une langue. Tout juste auront-ils besoin d'interrompre leur interlocuteur pour le faire répéter ou lui demander des éclaircissements si celui-ci ne parle pas la langue aussi bien qu'eux.

- *Difficulté ordinaire :* une conversation un peu rapide ; des textes contenant des termes techniques ou rares.
- *Difficulté majeure :* forte densité de termes techniques inconnus ; construction de phrases archaïques ; accent prononcé et inhabituel.

Comment redoubler ? Tourner sept fois sa langue dans sa bouche ; faire de longues pauses avant de répondre aux questions ; vérifier ses traductions dans d'autres dictionnaires.
Conséquences d'un redoublement raté ? La discussion animée attire l'attention d'une faction ennemie ; un mot ou une expression mal utilisé change le sens de la phrase du tout au tout ; l'interlocuteur est offensé par ce qu'il perçoit comme une injure et devient violent ou tourne la foule contre l'investigateur.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à parler la langue des anges, l'énochien.

Lecture sur les lèvres (01 %) ▪

Cette compétence permet à un investigateur indiscret d'écouter une conversation sans entendre les interlocuteurs. Par contre, il doit voir leurs visages, et notamment leurs bouches. Comme l'un des deux intervenants aura sans doute le dos tourné, l'investigateur ne pourra suivre que la moitié de leurs échanges. Deux personnes compétentes peuvent également s'en servir pour communiquer silencieusement, y compris des phrases complexes.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
En règle générale, les tests de cette compétence ne sont pas opposés. Toutefois, si la personne dont l'investigateur tente de lire les lèvres s'efforce de rester discrète, le test s'oppose à sa Discrétion.

- *Difficulté ordinaire :* comprendre les communications orales d'une personne visible et relativement proche.
- *Difficulté majeure :* de même, lorsque la bouche est partiellement cachée ou la personne est plus éloignée ou perdue dans une foule.

Comment redoubler ? Se mettre à côté de la cible et la fixer directement ; filmer la cible (et risquer de se faire remarquer).
Conséquences d'un redoublement raté ? La cible s'aperçoit que l'investigateur la dévisage et s'en offusque ; le poivrot de l'autre côté du bar pense, à tort, que l'investigateur le regarde et vient lui mettre son poing dans la figure ; l'investigateur est si concentré qu'il ne fait plus attention à se qui se passe autour de lui – il peut se faire voler sa valise ou se cogner dans un lampadaire.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut imaginer toutes sortes de dialogues étranges et malséants.

Mécanique (10 %)

Grâce à cette compétence, un investigateur peut réparer une machine en panne ou en créer une nouvelle. Elle couvre les bases de la charpenterie et de la plomberie, ainsi que la fabrication d'outils (comme des poulies) ou la réparation d'objets (comme les pompes à vapeur).



environnement sordide et peu sûr, avec un matériel minimal.
Comment redoubler ? Demander l'avis de collègues, approfondir ses recherches ; essayer une procédure expérimentale ou risquée ; faire d'autres d'examens cliniques.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur se trompe dans son diagnostic et l'état du patient empire, peut-être jusqu'à la mort ; les pratiques du médecin sont remises en question et il est convoqué devant le conseil de l'ordre. Dans le cas de soins à un mourant, si le test redoublé échoue, le patient meurt.
Si un investigateur dément rate un redoublement, les résultats peuvent être singulièrement dérangeants, impliquant des amputations ou des empoisonnements sanguins, suite à des tentatives ratées pour greffer un organe animal sur le patient.

Des outils spéciaux peuvent être nécessaires. La compétence sert également à forcer des serrures d'entrée de gamme, mais il faut faire appel à crochetage dès qu'elles deviennent plus complexes. Les compétences Mécanique et Électricité vont de pair. Les deux sont nécessaires pour réparer des appareils complexes, comme une voiture ou un avion.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* réparer ou fabriquer une machine simple ; ouvrir une serrure élémentaire.
- *Difficulté majeure :* réparer une machine sérieusement endommagée ; fabriquer une machine complexe à l'aide de ressources limitées.

Comment redoubler ? Démonter entièrement la machine ; prendre son temps ; prendre le risque de secouer la machine jusqu'à ce qu'elle fonctionne (par ex, taper dessus).
Conséquences d'un redoublement raté ? L'état de l'appareil empire, il est maintenant impossible à réparer ; l'investigateur se coupe la main ou se blesse d'une autre façon ; il est obsédé par la réparation et passe toute la journée dessus, puis la nuit s'il le faut.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut commencer à remplir un carnet épais comme un annuaire de croquis et de schémas, et finir par créer un dispositif étrange, combinaison de matière organique et d'appareils ménagers.

Médecine (01 %)

Cette compétence permet de diagnostiquer et de soigner les maux, les blessures, les maladies, les empoisonnements et ainsi de suite, mais aussi de donner des conseils de santé pertinents. Si aucun remède n'est connu à cette époque, le résultat sera limité, aléatoire ou nul. La compétence Médecine s'accompagne d'une connaissance générale des médicaments et des potions, naturels ou industriels, avec leurs effets et contre-indications.
Soigner un patient à l'aide de Médecine prend au moins une heure. Le traitement peut être appliqué n'importe quand après la blessure, mais si le médecin attend plus d'une journée, la difficulté augmente d'un cran, nécessitant une réussite majeure. En cas de succès, le patient récupère 1D3 points de vie, en plus de celui qu'il peut déjà avoir reçu grâce à Premiers soins. Les mourants sont une exception. Ils doivent impérativement être stabilisés avec Premiers soins avant qu'un test de Médecine ne soit envisageable.
Un blessé ne peut recevoir qu'une application de Premiers soins et Médecine jusqu'à ce qu'il subisse d'autres dégâts (sauf dans le cas d'un mourant, qui peut être stabilisé plusieurs fois à l'aide de Premiers soins). Un test réussi de Médecine peut ranimer un patient inconscient.
Si un médecin réussit un test de compétence en traitant des blessures graves, le patient bénéficie d'un dé bonus sur son test de récupération hebdomadaire.
Le gardien peut accorder des succès automatiques aux traitements médicaux dans un hôpital contemporain et bien équipé.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* diagnostiquer et soigner des maux courants, dans un environnement adéquat et à l'aide d'un matériel approprié (au minimum une sacoche de médecin contenant des médicaments et des instruments).
- *Difficulté majeure :* de même, dans un

Mythe de Cthulhu (0 %)

Cette compétence reflète la compréhension transcendantale de l'inhumain Mythe de Cthulhu. Contrairement aux compétences universitaires, elle ne mesure pas l'accumulation de connaissances, mais l'éveil et l'accord de l'investigateur aux mystères du Mythe. Ainsi, les points gagnés après avoir rencontré des Profonds (par exemple) s'appliquent également à d'autres situations ou créatures. Aussi appelé « ce que l'humanité n'est pas prête à connaître », le Mythe de Cthulhu est fondamentalement inconcevable pour un esprit sain. Il détruit la raison et l'équilibre de ceux qui s'y intéressent de trop près.
Un investigateur débutant ne peut pas mettre de points dans cette compétence, à moins d'avoir l'accord du gardien. De plus, elle ne progresse pas par l'expérience. D'ailleurs, il n'y a pas de case à cocher sur sa ligne de la fiche d'investigateur. Elle n'augmente qu'en faisant une crise de démence suite à une rencontre avec le Mythe, en ayant un aperçu de la véritable nature de l'univers ou en lisant des ouvrages interdits. La Santé Mentale d'un investigateur ne peut jamais être supérieure à 99 moins son niveau de Mythe de Cthulhu. À mesure qu'il entasse les points de compétence, sa Santé Mentale s'effrite, le laissant vulnérable.
S'il trouve des empreintes ou d'autres traces laissées par un monstre du Mythe, un investigateur peut faire un test de compétence pour identifier l'entité et en déduire en partie son comportement ou ses caractéristiques. Un test réussi peut également permettre de se rappeler des faits concernant le Mythe, d'identifier un sort en train d'être lancé, de se souvenir dans quel

ouvrage trouver des informations sur un sort ou une créature, entre autres. Enfin, la compétence Mythe de Cthulhu peut servir à manifester des effets magiques, semblables à des sorts.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Les chances de base étant de 0 et restant basses par la suite, la majorité des tests devraient se faire à une difficulté ordinaire.

- *Difficulté ordinaire :* identifier correctement une entité du Mythe à partir d'indices indirects (empreintes, blessures, témoignages).
- *Difficulté majeure :* identifier une entité du Mythe sur la base de rumeurs, de légendes ou d'indices ténus ; deviner une faiblesse ou un secret conférant un avantage mineur contre une entité du Mythe grâce à des recherches ou une rencontre.

Comment redoubler ? Se rapprocher de la créature pour mieux la voir ; consulter des ouvrages impies ou des experts humains ; pratiquer une autopsie pour en apprendre plus ; lire à haute voix en parcourant d'étranges cryptogrammes.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur s'approche si près, s'exposant aux attaques ou à la suspicion ; la lecture à haute voix d'un extrait d'un tome déclenche un sort d'invocation ; il détruit par maladresse les preuves étudiées.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il reçoit une vision ou une révélation qui lui dévoile de nouvelles vérités sur le Mythe de Cthulhu, similaire à un éclair de folie (cf. page 153), qui peut s'accompagner d'une augmentation de compétence et d'une perte de Santé Mentale.

Nager (20 %)

La capacité à flotter et se déplacer dans l'eau ou d'autres liquides. Un test de Nager n'est nécessaire qu'en cas de danger ou d'effort particulier, à la discrétion du gardien. Rater un test redoublé peut conduire à une perte de points de vie, à un risque de noyade, ou à être emporté par les flots jusqu'à des rives lointaines.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :
La difficulté peut être modifiée selon les conditions ou la situation. Faire des longueurs dans une piscine ne nécessite pas de test de compétence.

- *Difficulté ordinaire :* nager dans un courant fort.
- *Difficulté majeure :* nager dans un courant fort, en étant habillé ; nager dans une tempête.

Comment redoubler ? Prendre une grande respiration et mettre toutes ses forces dans la bataille ; dépasser ses limites.

Conséquences d'un redoublement raté ? Submergé, l'investigateur perd conscience, avant de se réveiller sur une plage inconnue ; le courant le projette contre des rochers ; il lutte pour atteindre le canot de sauvetage, mais, alors même qu'il est sur le point d'y arriver, il sent une force froide et visqueuse se refermer sur sa cheville.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut préférer continuer à nager, la terre ferme étant trop dangereuse, pour une raison ou une autre.

Naturalisme (10 %)

À l'origine, les naturalistes étudiaient toutes les formes de vie animales et végétales, ainsi que leur environnement. Dès le 19e siècle, ils s'étaient scindés en de multiples disciplines scientifiques : biologie, botanique, etc. En tant que compétence, le naturalisme représente les connaissances traditionnelles (non scientifiques) et l'observation personnelle des fermiers, des pêcheurs, des amateurs et des passionnés. Elle permet d'identifier les espèces, les habitudes et les habitats de façon générale, de reconnaître les empreintes, les cris et les déjections, et de deviner le comportement et les habitudes d'une espèce. Pour une approche plus scientifique, il faut se tourner vers les compétences Biologie, Botanique et Zoologie.

Le naturalisme n'est pas toujours précis. C'est le règne de l'approximation, des avis personnels, du folklore et de l'enthousiasme. On utilise cette compétence pour juger du meilleur cheval lors d'un marché régional ou pour déterminer si une collection de papillons vaut plus que le prix des cadres.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* identifier une espèce ; se souvenir d'informations courantes ; connaître un bon coin de pêche.
- *Difficulté majeure :* identifier une espèce inhabituelle ; localiser une espèce rare d'animal ou de plante ; se souvenir d'un fait ou d'un savoir obscur.

Comment redoubler ? Passer vraiment longtemps à examiner l'environnement, quitte à perdre la notion du temps ; goûter une plante ou un champignon inconnu dans l'espoir de l'identifier ; interroger la vieille femme du village sur la faune locale.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur consacre des heures à consulter des livres pour identifier une espèce, en vain ; il se trompe et concocte un mélange de boue et d'herbes qui attire les guêpes au lieu de les repousser ; il cueille le mauvais champignon et se retrouve, des heures plus tard, nu, devant un policier.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut revenir à l'état sauvage et disparaître dans la nature jusqu'à ce que des amis viennent le chercher.



Occultisme (05 %)

L'investigateur reconnaît les concepts, les formules et les instruments occultes, ainsi que les traditions populaires. Il peut identifier les grimoires de magie et les codes hermétiques. Un occultiste connaît les savoirs secrets remontant à l'antiquité égyptienne et sumérienne, ayant traversé le Moyen Âge et la Renaissance, en passant peut-être par l'Asie et l'Afrique.
La lecture et la compréhension de certains livres peuvent octroyer quelques points en Occultisme. Cette compétence ne s'applique pas aux sorts, aux ouvrages et à la magie du Mythe, même si les adorateurs des Grands Anciens adoptent parfois des idées occultes.
Que la magie non liée au Mythe existe réellement ou pas dans le jeu est laissé à l'appréciation du gardien *(*cf. Chapitre 9 : *Magie).*
Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* connaître le folklore et les théories occultes ; comprendre la signification de cartes de tarot ou d'autres techniques de divination.
- *Difficulté majeure :* identifier des ouvrages occultes rares ou uniques ; se souvenir des détails de rituels et de pratiques occultes.

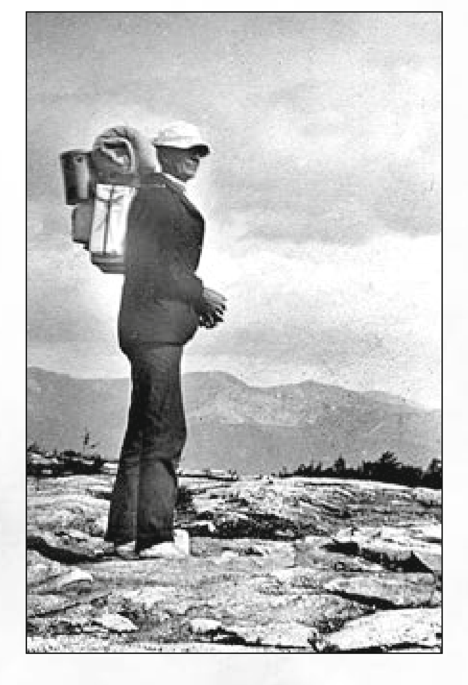
Comment redoubler ? Prendre le temps d'étudier le site ou l'objet ; effectuer des recherches complémentaires ; consulter un autre expert ; se purifier et entreprendre une préparation personnelle poussée pour se préparer au rituel.
Conséquences d'un redoublement raté ? La mémoire de l'investigateur lui fait défaut, et le rituel est mal exécuté, avec des conséquences désastreuses (par exemple, sa maison peut prendre feu) ; en préparant le cercle de protection, l'investigateur utilise les mauvais ingrédients, ce qui fait qu'au lieu d'éloigner les esprits, il convoque une entité réellement malveillante ; sa recherche lève le voile sur un lien jusqu'ici inconnu avec le Mythe, ce qui foudroie l'esprit de l'investigateur (et cause une perte de SAN).
Si un investigateur dément rate un redoublement, il va probablement manifester une forme d'obsession. Il peut se tatouer des symboles occultes sur les joues et les paumes, ou refuser d'agir sans avoir d'abord consulté une boule de cristal pour connaître son avenir.

Orientation (10 %)

Permet de retrouver son chemin dans une tempête ou par temps clair, de jour ou de nuit. Un niveau élevé implique de connaître les tables astronomiques, les cartes, les instruments et les outils de géolocalisation, s'ils existent à l'époque.
On peut aussi utiliser cette compétence pour mesurer et cartographier une région, que ce soit une île de plusieurs kilomètres carrés ou l'intérieur d'une pièce. Disposer d'un équipement moderne peut abaisser ou annuler la difficulté.
Les tests d'Orientation doivent être effectués en secret par le gardien. De cette façon, les joueurs devront attendre pour constater le résultat.
Si un investigateur connaît bien une région, il peut recevoir un dé bonus sur son test.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* conserver son cap ; repérer le nord en observant le soleil ou les étoiles ; cartographier les environs.
- *Difficulté majeure :* se diriger dans la bonne direction sans piste, ni points de repère ; cartographier une région étendue ou complexe.

Comment redoubler ? Sortir la carte et faire une pause le temps de vérifier où l'on est exactement ; revenir sur ses pas et repartir à zéro.
Conséquences d'un redoublement raté ? Non seulement l'investigateur se perd, mais il est surveillé ou même attaqué par un ours ; le groupe tourne en rond et les compagnons de l'investigateur décident de se débrouiller sans lui ; l'investigateur se trompe en observant les étoiles, et au lieu de s'éloigner des adorateurs qui le poursuivent, il tombe sur leur base secrète.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut jeter sa carte (c'est ce qui se passe dans *Le Projet Blair Witch*) et suivre son intuition, ce qui signifie qu'il sera rapidement totalement perdu.



Persuasion (10 %)

On utilise la Persuasion pour convaincre un interlocuteur d'adopter une idée, un projet ou une croyance, en discutant, en débattant et en exposant des arguments raisonnés. Il n'est pas obligatoire d'être convaincu soi-même. Une persuasion prend du temps, au moins une demi-heure. Pour aller plus vite, on utilise plutôt Baratin.
Selon le but exprimé par le joueur et la réussite de l'investigateur, les effets de la persuasion peuvent persister des années, sans que la cible s'en rende compte, jusqu'à ce qu'on la persuade du contraire. La Persuasion peut aussi servir au marchandage, pour obtenir un rabais sur un prix. En cas de succès, le vendeur est convaincu d'avoir fait une bonne affaire.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Consultez *Fixer la difficulté des compétences sociales*, page 82.

Comment redoubler ? S'approcher au plus près de sa cible pour avancer ses arguments ou faire appel à sa raison ; exposer en détail les exemples et la logique des arguments ; utiliser des techniques de suggestion préparée à l'avance (comme des messages subliminaux) pour rendre la cible aussi réceptive que possible ; organiser un grand spectacle (avec une scène, des feux d'artifice, des cadeaux, un bar gratuit, des pots-de-vin, etc.) pour conquérir un vaste public.
Rappelez-vous qu'il s'agit de persuasion. Si un investigateur opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera Intimidation. S'il opte pour un registre plus amical, il fait appel à son Charme. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.
Conséquences d'un redoublement raté ? La cible se vexe et refuse d'avoir affaire à l'investigateur ; après avoir accepté son pot-de-vin, elle est prise de remords le lendemain, et son avocat engage un privé pour savoir ce que mijote l'investigateur ou l'attaque pour faute professionnelle ; la cible n'apprécie pas votre grand discours et, sans prévenir, elle sort un couteau ; l'investigateur convainc un garde de le laisser entrer par effraction, mais il perd son travail et finit par se suicider – la Santé Mentale de l'investigateur est affectée lorsqu'il réalise que ses actions ont mené à la mort d'un innocent.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se retrouver à un coin de rue, haranguant les passants pour leur exposer ses arguments saugrenus.

Pickpocket (10 %)

Cette compétence aux multiples usages permet entre autres de soustraire un porte-monnaie ou des bijoux à un passant, de tricher aux cartes ou d'utiliser un téléphone portable sans se faire voir. Elle peut également servir à dissimuler un ou plusieurs objets de taille réduite, soit en les cachant derrière des déchets, du tissu ou au milieu d'un fouillis anodin, soit en les escamotant dans un faux compartiment ou sous un panneau dérobé.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

La compétence Pickpocket s'oppose généralement à Trouver Objet Caché. La difficulté doit être adaptée en fonction de la taille de l'objet. S'il tient dans une poche ou un manche, aucun ajustement n'est nécessaire. S'il est plus grand, le niveau de difficulté doit être augmenté.

- *Difficulté ordinaire :* faire les poches d'une personne dont la compétence Trouver Objet Caché est inférieure à 50 %.
- *Difficulté majeure :* idem, quand la compétence est comprise entre 50 et 89 %.

Comment redoubler ? Prendre du temps pour étudier la cible et ses habitudes ; toucher la cible ou provoquer une bousculade ; coudre une poche secrète dans sa manche pour cacher un as ou des dés pipés ; demander à un acolyte de faire diversion.

Conséquences d'un redoublement raté ? Un policier pose la main sur l'épaule de l'investigateur ; même si personne ne peut prouver que l'investigateur a subtilisé ce diamant inestimable, quelqu'un a des doutes et réalise qu'il a été suivi pendant une semaine par un mystérieux homme en noir ; le pickpocket est pris la main dans le sac, et le gangster n'apprécie guère la blague ! Il s'isole dans un coin avec le coupable pour lui expliquer sa façon de penser en s'aidant d'une batte de base-ball.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir kleptomane.

Pilotage (01 %) ⌘

Compétence cousine de Conduite, elle sert à manœuvrer sur l'eau ou dans les airs. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix (comme piloter avion léger à hélice, piloter dirigeable, etc.), jamais directement en Pilotage. Vous pouvez choisir autant de spécialités que vous désirez et les noter dans les lignes prévues de la fiche d'investigateur. Elles commencent toutes à 01 %.

Même un niveau modeste suffit pour naviguer ou voler par temps calme avec une bonne visibilité. Des tests de compétence ne sont nécessaires qu'en cas de tempête, de navigation aux instruments, de mauvaise visibilité ou d'autres situations problématiques. Si plusieurs complications se présentent simultanément, la difficulté du test peut être relevée.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

- *Difficulté ordinaire :* avec un avion de tourisme, effectuer un atterrissage d'urgence dans un champ.
- *Difficulté majeure :* piloter l'appareil dans de très mauvaises conditions (tempête, équipement défectueux, etc.).

Comment redoubler ? Redresser l'avion et tenter un deuxième et dernier atterrissage ; pousser le véhicule dans ses retranchements ; essayer une manœuvre risquée pour blouser un poursuivant.

Conséquences d'un redoublement raté ? Elles dépendent de la situation. Le véhicule peut être endommagé, au point de nécessiter des réparations avant de pouvoir repartir, réparations qui peuvent s'avérer impossibles dans une contrée reculée ; les passagers sont blessés durant la manœuvre ou l'accident ; l'avion atterrit d'urgence dans la jungle et vous vous réveillez attaché à de hautes pierres entourant une marmite bouillante. Les pires accidents doivent être réservés à des circonstances exceptionnelles, quand le pilote est fou ou qu'il prend des risques inconsidérés à grande vitesse, par exemple.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire capable de pirouettes improbables, ce qui n'est malheureusement pas le cas.

Spécialités de Pilotage

Pilotage (Avions) : connaissance et maîtrise d'une des classes d'avions de la liste ci-dessous. Un test de compétence est toujours nécessaire pour atterrir, même à un niveau élevé. Les conséquences d'un échec dépendent de la situation. Rater un test (même redoublé) alors qu'on tente d'atterrir dans un champ plat lors d'une calme journée d'été implique que les passagers sont un peu secoués et que quelques-uns jurent de ne plus jamais mettre le pied dans un avion. Inversement, un échec sur un redoublement pour atterrir sur une toundra glacée durant une tempête peut s'achever par la destruction de l'appareil et des blessures graves ou mortelles pour tous les occupants. En général, un échec induit des dégâts à l'appareil, qui doivent être réparés avant le prochain décollage. Un résultat de 100 est toujours un crash mémorable.

À chaque classe d'appareil aérien correspond une compétence distincte, qui doit être notée séparément.

Années 1920 : Montgolfières/Dirigeables/Avions légers à hélice.

Époque moderne : Avions légers à hélice/Avions légers à turbine/Avions de ligne/Chasseurs à réaction/Hélicoptères.

Une spécialité peut être transférée à une autre, mais le niveau de difficulté sera probablement augmenté.

Piloter (Bateaux) : compréhension du comportement des petits navires à voile ou à moteur face au vent, à la marée et aux tempêtes. La compétence permet aussi d'analyser les mouvements des vagues et du vent pour détecter les obstacles cachés et l'approche des tempêtes. Par vent fort, des marins novices auront du mal à manœuvrer une barque à rames.

Pister (10 %)

Avec cette compétence, un investigateur peut suivre les traces laissées par une personne, un véhicule ou un animal sur un sol naturel. Des facteurs comme l'âge des traces, les précipitations et le type de terrain peuvent affecter la difficulté.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Si un investigateur suit une personne qui s'efforce d'effacer ses traces, la difficulté est fixée en fonction de la compétence Discrétion de cette personne. Elle peut être modifiée en fonction du climat et du terrain.

- *Difficulté ordinaire :* pister un animal ou un humain dans une forêt tempérée.
- *Difficulté majeure :* de même, mais les traces sont vieilles de plusieurs jours.

Comment redoubler ? Revenir en arrière et examiner les lieux plus attentivement ; faire des cercles de plus en plus larges à la recherche de traces, ce qui va prendre du temps et augmenter le risque de se faire repérer.

Conséquences d'un redoublement raté ? La piste croise le chemin d'un ours, d'un lion ou d'un cannibale ; alors que la nuit tombe, l'investigateur retombe sur ses pas et réalise qu'il est bel et bien perdu ; en suivant la piste, il tombe dans une embuscade ou dans un piège tendu par la créature qu'il suivait !

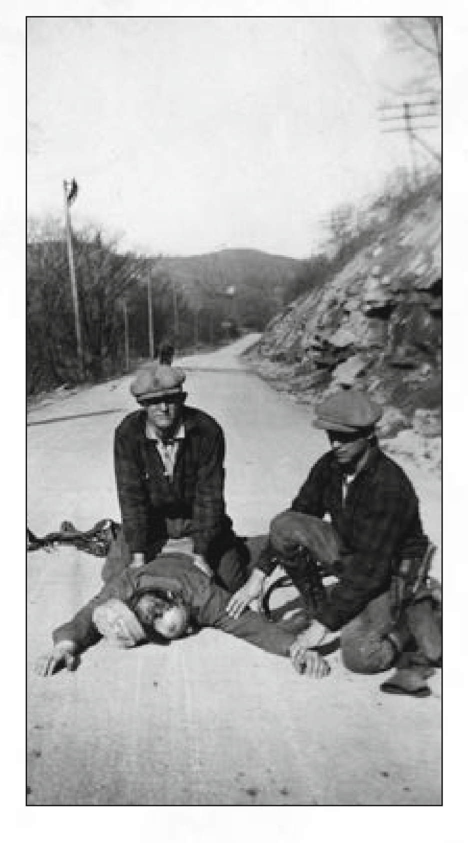
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut suivre des traces imaginaires, persuadé qu'elles sont réelles, à moins d'être maîtrisé ou convaincu du contraire.

Plongée (01 %) ▪

L'investigateur est formé à l'usage et à l'entretien du matériel de plongée, à l'orientation sous-marine, aux problèmes de lests, et aux procédures d'urgence.

Avant l'invention de l'aqua-lung en 1942, les plongeurs portaient des combinaisons rigides, qui recevaient de l'air depuis une pompe à la surface.
Un plongeur moderne a des notions de physique, de pression et des effets physiologiques liés à la respiration d'air pressurisé.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* plongées de routine avec un bon équipement bien entretenu.
- *Difficulté majeure :* plonger dans des conditions dangereuses ou avec un équipement mal entretenu.

Comment redoubler ? Pousser l'équipement dans ses retranchements ; vérifier systématiquement l'équipement ; demander de l'aide à un professionnel.
Conséquences d'un redoublement raté ? Être piégé sous l'eau ; être attaqué par des créatures aquatiques ; souffrir du mal des profondeurs.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut comprendre le chant des baleines, et se mettre à suivre leurs instructions.



Premiers soins (30 %)
Grâce à cette compétence, un investigateur peut apporter des secours médicaux d'urgence : poser une attelle sur une jambe cassée, stopper une hémorragie, soigner une brûlure, ranimer un noyé, nettoyer une blessure et ainsi de suite. Par contre, elle ne permet pas de traiter les maladies. Pour cela, il faut la compétence Médecine.
Pour être efficaces, les Premiers soins doivent intervenir dans l'heure. Ils s'accompagnent alors de la récupération de 1 point de vie. Une seule tentative est possible, les suivantes constituant un redoublement. Deux personnes peuvent administrer les soins de concert, la tentative étant un succès si au moins l'un des deux réussit son jet. Un blessé ne peut recevoir qu'une application de Premiers soins et médecine jusqu'à ce qu'il subisse d'autres dégâts.
La compétence est également utile aux personnes inconscientes ou mourantes. Un mourant doit réussir un test de CON à la fin de chaque round, sans quoi il meurt. Un test réussi permet de ranimer une personne inconsciente ou de stabiliser un mourant pour une heure, tout en lui octroyant 1 point de vie temporaire (qui s'évapore au bout d'une heure). Seuls les Premiers soins peuvent lui donner une chance, mais il doit ensuite recevoir un test de Médecine ou être hospitalisé dans l'heure. Dans le cas contraire, quand le point de vie temporaire disparaît, le personnage est à nouveau mourant et recommence à faire des tests de CON chaque round. Il est possible de le stabiliser à l'aide de Premiers soins, comme précédemment. Le test peut même être répété sans que cela ne constitue un redoublement. Comme vous pouvez le voir, cette compétence est un complément utile à médecine, si vous désirez que votre investigateur sauve des vies.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
L'application des Premiers soins à un être humain est toujours un test ordinaire. Si un investigateur traite un extra-terrestre à la physiologie inhabituelle, la difficulté sera plus élevée.
Comment redoubler ? Prendre son temps pour soigner le patient ; employer des méthodes risquées pour stabiliser la blessure.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'état du patient empire, provoquant 1 point de dégât supplémentaire.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se sentir obligé de soigner la personne par n'importe quel moyen, jusqu'à l'amputation ou pire. En réalité, ses actions constituent des attaques qui peuvent aller jusqu'au meurtre si personne ne l'arrête.

Psychanalyse (01 %)
Cette compétence couvre toutes les thérapies émotionnelles, pas seulement la version freudienne. La psychothérapie était encore une science naissante dans les années 1890, mais certaines techniques sont aussi anciennes que l'humanité. Même dans les années 1920, elle est parfois considérée comme une discipline frauduleuse. Les analystes ou spécialistes des désordres émotionnels étaient appelés « aliénistes ». De nos jours, les méthodes thérapeutiques ont évolué, et la compétence pourrait s'appeler simplement « Traitement psychiatrique ».
Une psychanalyse suivie permet de récupérer des points de Santé Mentale. Une fois par mois (du point de vue de l'investigateur), l'analyste peut faire un test de compétence pour jauger les progrès de la thérapie. En cas de succès, le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. En cas d'échec, il ne gagne rien. Par contre, en cas de maladresse, il perd 1D6 points de Santé Mentale et le traitement doit cesser avec cet analyste. Un incident s'est produit, par exemple l'émergence d'un souvenir dramatique. La relation entre le patient et le thérapeute est définitivement détériorée.
En jeu, la Psychanalyse ne suffit pas pour récupérer d'une folie persistante, qui exige 1D6 mois d'internement dans un hôpital psychiatrique ou un établissement similaire, où la psychothérapie ne sera qu'une partie du traitement.
Cette compétence peut également servir à aider une autre personne à surmonter ses peurs inconscientes ou à reconnaître des délires pour ce qu'ils sont, du moins pendant un certain temps. En jeu, un test réussi permet à un investigateur dément d'ignorer les effets d'une phobie ou d'une manie pendant un bref moment. Par exemple, un claustrophobe pourrait se cacher dans un cagibi pendant une dizaine de minutes. De même, la compétence pourrait aider un investigateur à gérer ses hallucinations, même si ce n'est que temporaire.
Le traitement par un psychothérapeute peut ajouter des points de Santé Mentale durant une folie persistante (cf. *Santé Mentale*, page 138).
Par contre, il ne peut pas monter la Santé Mentale au-dessus de son maximum, c'est-à-dire 99–Mythe de Cthulhu.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* thérapie standard, menée dans un hôpital.
- *Difficulté majeure :* thérapie intermittente sur une longue période.

Comment redoubler ? Cette compétence peut être renouvelée mois après mois sans faire appel à un redoublement. Toutefois, si le test échoue pour un mois donné, le joueur peut décider de le redoubler en tentant une intervention radicale le jour suivant (s'il a besoin de résultats rapides). Par

exemple : mettre un patient face à sa peur pour le forcer à s'y confronter ; inviter les amis et les proches du patient à participer à la thérapie.
Conséquences d'un redoublement raté ? Soigner la peur d'un patient pour les araignées en l'enfermant dans une salle pleine de tarentules n'était peut-être pas une si bonne idée que ça. Après une violente crise de rage, ayant fait des blessés (dont le patient lui-même), ce dernier est persuadé d'être le roi des araignées. Cette nouvelle manie s'accompagne d'une perte de Santé Mentale pour lui… et le thérapeute va devoir faire un test à son tour, puisqu'il est responsable de tout cela !
Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois, et il est possible à un individu dérangé de pratiquer une psychothérapie. S'il rate un redoublement, il peut décider de devenir un gourou, avec ses patients comme recrues.

Psychologie (10 %)

Compétence de perception commune à tous les humains, elle permet de deviner les motifs et la personnalité d'un individu, rien qu'en l'observant. Le gardien peut choisir de faire les tests de Psychologie en secret, à la place du joueur. Ainsi, il ne sait pas si les informations reçues sont justes ou erronées.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
La Psychologie s'oppose à toutes les compétences sociales : Baratin, Charme, Intimidation et Persuasion. Elle sert également à percer à jour les tentatives d'imposture.
- *Difficulté ordinaire :* deviner les intentions d'une personne ou déterminer si elle ment, à condition que sa compétence sociale soit inférieure à 50 %.
- *Difficulté majeure :* de même, pour une compétence sociale comprise entre 50 et 89 %.

Comment redoubler ? Renoncer à la subtilité et poser des questions intimes ou directes à la cible ; s'immerger dans les données personnelles concernant la cible, afin de penser comme elle et de comprendre ses motivations.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur révèle ses propres desseins à sa cible ; celle-ci est vexée par les questions ou le regard inquisiteur de l'investigateur, et refuse de poursuivre la conversation ou prend des mesures plus drastiques, allant jusqu'à la violence ou le recours à la police ; l'investigateur ignore que la cible est liée à ses adversaires, et il lui révèle par inadvertance des détails sur ses propres projets ; passer des semaines enfermé dans son appartement à bâtir un profil psychologique a laissé l'investigateur dans un état physique et mental déplorable (un dé malus sur tous les tests jusqu'à ce qu'il récupère).
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut croire qu'il entend les pensées maléfiques de la cible, et l'attaquer physiquement.

Sauter (20 %)

On fait appel à cette compétence pour sauter en longueur ou en hauteur, avec ou sans élan. Lors d'une chute, un test réussi permet de se préparer à l'impact, réduisant de moitié les dégâts.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
Le gardien doit faire appel à son bon sens pour déterminer ce qui constitue un saut ordinaire, majeur ou extrême (nécessitant respectivement une réussite ordinaire, majeure ou extrême). Inutile de mesurer les distances précisément.
- *Difficulté ordinaire :* correspond à un saut vers le bas d'une hauteur équivalente à la taille de l'investigateur, à un saut horizontal d'une longueur équivalente à une fois sa taille sans élan ou deux fois sa taille avec élan.
- *Difficulté majeure :* comme précédemment, mais les distances sont majorées de 50 % ; par exemple, sauter à bas d'un toit et à travers la fenêtre d'un bâtiment voisin.
- *Difficulté extrême :* comme pour la difficulté ordinaire, mais les distances sont majorées de 100 %. Souvenez-vous toutefois que le record du monde de saut en longueur est de moins de neuf mètres.

Comment redoubler ? Prendre son temps pour jauger le saut ; mettre tout son poids et toutes ses forces dans le saut, se donner à fond. Dans certains cas, il n'est pas possible de redoubler le test. Si l'on saute par-dessus une crevasse, par exemple. Par contre, un investigateur coincé au fond d'un trou peut essayer d'en sortir autant de fois qu'il le veut, ce qu'on représente par un redoublement.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur tombe et se blesse ; il réussit son saut, mais il perd un bien précieux (au choix du gardien) en cours de route.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se convaincre qu'il est capable de voler.

Savoir (01 %) ⌘▪

Certains experts s'intéressent à des sujets pointus outrepassant les frontières des connaissances humaines usuelles. Chaque spécialité de savoir cerne l'un d'eux. En voici quelques exemples :
- Savoir ès Rêves
- Savoir ès OVNI
- Savoir ès Loups-garous
- Savoir ès Histoire du *Nécronomicon*
- Savoir ès Vampires
- Savoir ès Yaddith

Quand le gardien souhaite tester les connaissances d'un investigateur sur un point coïncidant avec l'un des champs de savoir, mais que celui-ci ne possède pas la spécialité, il peut autoriser l'usage d'une autre compétence plus générale, mais avec une difficulté plus élevée. Par exemple, si un investigateur contemporain s'intéressait aux enlèvements par des extraterrestres dans les années 1980, le gardien peut demander un test ordinaire de Savoir ès OVNI ou un test extrême d'histoire.
Dans un scénario, les savoirs sont aussi une façon d'informer le gardien des connaissances spécifiques d'un personnage non-joueur. La culture est déjà représentée par l'ÉDU et des compétences comme histoire et Mythe de Cthulhu. Au gardien de décider s'il propose cette compétence aux joueurs et quels champs d'expertise sont au cœur de sa campagne.

Sciences (01 %) ⌘

La connaissance théorique et pratique d'un domaine scientifique s'acquiert généralement au cours d'études approfondies, mais il existe aussi des amateurs éclairés. Les informations connues grâce à cette compétence sont limitées à celles connues à l'époque à laquelle vit l'investigateur.
Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en Sciences. À chaque discipline scientifique correspond une spécialité. La liste ci-après n'est pas exhaustive. Certaines se recoupent en partie, comme Mathématiques et Cryptographie, Botanique et Biologie ou Chimie et Pharmacologie. Si un investigateur ne possède pas la spécialité juste, il peut s'appuyer sur une discipline cousine, sans doute avec un niveau de difficulté rehaussé par le gardien.
Compétence opposée / Niveau de difficulté :
- *Difficulté ordinaire :* mener une expérience ; se tenir au courant des théories scientifiques actuelles dans son domaine ; se servir d'un équipement de qualité.
- *Difficulté majeure :* mener une expérience particulièrement exigeante ; décrypter des notes désorganisées ou partielles ; se servir d'un équipement improvisé.

Comment redoubler ? Passer plus de temps à étudier ; approfondir ses recherches, peut-être dans un laboratoire mieux équipé ; consulter un autre expert ; prendre des risques.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'expérience tourne mal et provoque des dommages plus ou moins importants (explosions, incendie, électrocution, expulsion vers la sixième dimension, etc.) ; l'investigateur interprète la formule de sa potion de travers, avec des résultats désastreux.

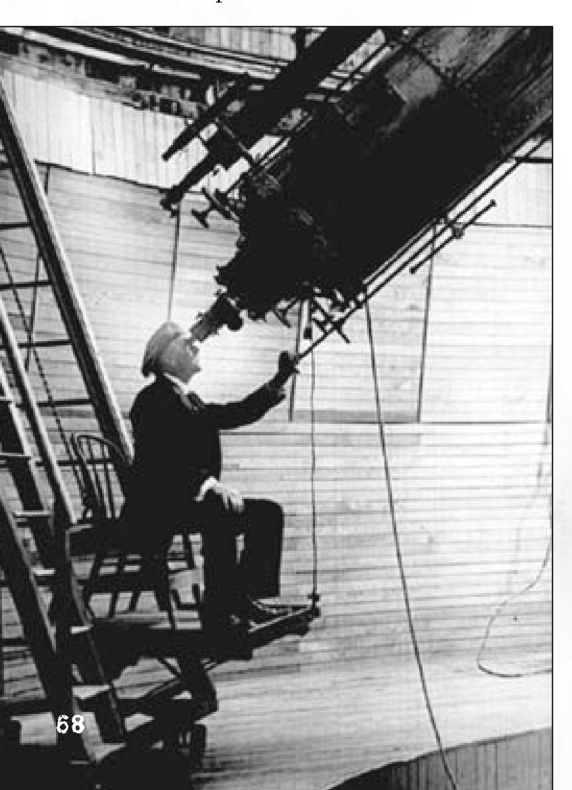
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se transformer en savant fou. Cela peut conduire à des évènements similaires à ceux qu'a déclenchés Crawford Tillinghast, dans la nouvelle de H. P. Lovecraft, *De l'au-delà*.

Spécialités de Sciences

Astronomie (01 %) : l'investigateur sait reconnaître les étoiles et les planètes présentes dans le ciel, de jour comme de nuit, connaît les dates des éclipses et des pluies de météores, ainsi que les noms des principales étoiles. Il est aussi informé des théories les plus récentes sur la vie sur d'autres planètes, l'existence et la formation des galaxies, et ainsi de suite. Un universitaire pourrait calculer une orbite, discuter du cycle de vie des étoiles et (de nos jours) connaître l'astronomie infrarouge et l'interférométrie à très longue base.

Biologie (01 %) : étude de la vie et des organismes vivants, elle comprend la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie et ainsi de suite. Cette compétence peut permettre de développer un vaccin contre une bactérie pernicieuse du Mythe, d'isoler les propriétés hallucinogènes d'une orchidée tropicale ou d'analyser un échantillon de sang ou de matière organique.

Botanique (01 %) : étude des végétaux, elle s'intéresse à la classification des espèces, leur structure, leur croissance, leur reproduction, leurs propriétés chimiques, les principes de leur évolution, leurs maladies et leur microscopie. Les sous-disciplines de la botanique comprennent l'agronomie, la sylviculture, l'horticulture et la paléobotanique. Avec cette compétence, il est possible d'identifier les plantes vénéneuses, comestibles, psychotropes ou possédant d'autres propriétés ou usages.



Chimie (01 %) : étude de la composition de la matière et de ses réactions en fonction de la température, de l'énergie et de la pression, ainsi qu'entre substances distinctes. La chimie permet de synthétiser ou d'extraire des composés complexes, dont des explosifs, des poisons, des gaz et des acides élémentaires. Le procédé nécessite au moins une journée de travail dans un laboratoire bien équipé. L'investigateur peut également analyser une substance inconnue, s'il dispose des outils et des réactifs nécessaires.

Cryptographie (01 %) : étude des langues et des codes secrets développés par une ou plusieurs personnes pour occulter le sens d'un message ou d'une conversation. Branche des mathématiques, cette science permet d'identification, la création et le déchiffrage de codes. Les messages sont généralement écrits, mais on peut aussi les cacher dans une partition musicale, une image ou un code informatique (à l'époque moderne). Déchiffrer un code est une besogne coûteuse en termes de temps, de calculs et de recherches.

Criminalistique (01 %) : permet la relève des preuves sur la scène d'un crime, notamment les empreintes digitales, l'ADN, les cheveux et les fluides corporels, puis leur analyse en laboratoire pour en déduire des faits, et les présenter à la cour en tant qu'expert.

Géologie (01 %) : sert à déterminer l'âge des strates rocheuses, à reconnaître les fossiles, à distinguer les minéraux et les cristaux, à localiser les sites prometteurs pour le forage ou le minage, à évaluer les sols, à anticiper les activités sismiques, les avalanches et d'autres phénomènes dangereux.

Ingénierie (01 %) : bien que l'ingénierie ne soit pas une science à part entière, il est plus pratique de l'inclure sous ce chapeau. Si l'approche scientifique consiste à observer, comprendre et prédire, l'ingénierie donne des applications pratiques de ces découvertes, comme des machines, des édifices et des matériaux.

Mathématiques (01 %) : l'étude des nombres et de la logique, qu'elle soit purement théorique ou appliquée à la recherche de solutions. La compétence peut permettre l'identification de géométries non euclidiennes, la résolution de formules intrigantes et le décryptage de codes ou de motifs complexes (cf. *Cryptographie pour l'étude des codes*).

Météorologie (01 %) : l'étude scientifique de l'atmosphère, du climat et de ses diverses manifestations. Grâce à cette compétence, un investigateur peut prévoir l'évolution du temps sur quelques jours et les risques de pluie, de neige ou de brouillard.

Pharmacologie (01 %) : l'étude des composés chimiques et de leurs effets sur les êtres vivants. Traditionnellement, elle implique la mise au point, la préparation et la distribution de remèdes, que ce soit les herbes d'un homme-médecine ou les médicaments de l'industrie pharmaceutique moderne. L'application de cette compétence assure qu'ils sont employés de façon sûre et efficace. Elle permet également la synthèse des ingrédients, l'identification des toxines et la connaissance des effets secondaires potentiels.

Physique (01 %) : étude et compréhension théorique de la pression, de la résistance des matériaux, du mouvement cinétique, du magnétisme, de l'électricité, de l'optique, de la radioactivité et des phénomènes liés. La compétence permet également la manipulation et l'adaptation des outils nécessaires à l'expérimentation. Les connaissances acquises dépendent de l'époque de jeu. Les applications pratiques, comme les automobiles, ne sont pas du ressort des physiciens, mais ils peuvent fabriquer des engins expérimentaux, parfois à l'aide d'Électronique ou de Mécanique.

Zoologie (01 %) : l'étude de la biologie animale, notamment la structure, l'évolution, la classification, le comportement et la distribution des animaux vivants et éteints. Cette compétence peut servir à identifier une espèce animale à travers son interaction avec l'environnement (empreintes, déjections, marques, etc.), ainsi que son comportement et ses habitudes.

Survie (10 %) ⌘

Cette compétence confère l'expertise nécessaire pour survivre dans des environnements extrêmes, comme les déserts arides, les étendues glacées de l'Arctique ou les ondes sans fin de l'océan. Elle permet de construire des abris, de trouver de l'eau et de la nourriture en chassant ou en pêchant, d'éviter les dangers, comme les plantes vénéneuses, inhérents à un environnement donné.



Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en Survie. Les spécialités possibles sont, entre autres, désert, mer ou Arctique. À la discrétion du gardien, si un investigateur ne possède pas la spécialité appropriée, il peut tenter certaines tâches à l'aide d'une spécialité voisine, à une difficulté plus élevée.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Des modificateurs peuvent s'appliquer selon les conditions et les situations, ou quand l'investigateur n'a pas la spécialité correspondant à l'environnement.

- *Difficulté ordinaire :* trouver ou construire un abri ; trouver de l'eau et de quoi manger.
- *Difficulté majeure :* de même, mais dans des conditions climatiques extrêmes ou en étant blessé.

Comment redoubler ? Prendre des choix dangereux, comme boire de l'eau sans la purifier ou manger des baies non identifiées ; sacrifier ses vêtements pour se fabriquer un abri ; brûler toutes ses possessions pour signaler sa position.

Conséquences d'un redoublement raté ? Il s'avère que la grotte où l'investigateur comptait passer la nuit est déjà habitée par un ours, et qu'il n'aime pas la compagnie ; quelqu'un a repéré votre signal… dont vos poursuivants ! Qui arriveront les premiers, eux ou les secours ?

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire parfaitement adapté à son environnement et capable d'inédit, le fait de survivre sans boire ni manger.

Trouver Objet Caché (25 %)

Compétence privilégiée des investigateurs, elle sert à découvrir les passages secrets, à s'apercevoir de la présence d'un intrus, à récolter des indices vitaux, à reconnaître une automobile repeinte, à pressentir une embuscade, à remarquer une déformation suspecte dans une poche, et ainsi de suite.

Quand un investigateur tente de repérer un personnage non-joueur furtif, on base la difficulté de son test sur la compétence Discrétion de ce dernier.

Le gardien peut augmenter la difficulté s'il estime que le personnage n'est pas attentif, parce qu'il est concentré sur autre chose ou qu'il passe sans s'arrêter. Inversement, une fouille systématique peut valoir une réussite automatique. La difficulté doit également refléter l'environnement. Il est plus difficile de repérer quelque chose dans une chambre en désordre.

Compétence opposée / Niveau de difficulté :

Lorsqu'un adversaire des investigateurs tente de passer inaperçu, la difficulté du test de Trouver Objet Caché des seconds est déterminée à partir de la compétence Discrétion du premier.

- *Difficulté ordinaire :* fouiller une pièce à la recherche d'indices.
- *Difficulté majeure :* chercher un objet dissimulé à dessein.

Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour observer les lieux ; saccager les lieux, éventrer les meubles et briser les statuettes de porcelaine.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur perd quelque chose lors de sa fouille, qui trahit son passage, ce qu'il ne réalise pas immédiatement ; comme il ne voit pas l'empreinte de patte dans la boue, l'investigateur est surpris quand la bête aux yeux rouges lui saute dessus depuis la frondaison ; il trouve bien l'indice, mais n'a pas entendu les adorateurs s'approcher !

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se convaincre qu'il y a un trésor caché quelque part, derrière le papier peint, dans le plâtre ou sous le parquet.

Règles optionnelles

Transfert entre spécialités

Cette option ne concerne pas les compétences Arts et métiers et Sciences, qui suivent les règles usuelles (cf. *Qu'est-ce qu'une spécialité ?*, page 48).

Par contre, les différentes spécialités de Combat rapproché, Combat à distance, langue (par groupe) et survie s'appuient sur un socle commun, transférable de l'une à l'autre. Une fois que l'on sait manier et entretenir un fusil, on peut le faire pour la plupart des armes à feu. Le Combat rapproché repose sur des qualités indépendantes de l'arme : temps de réaction, estimation des portées, feintes, parades, timing, exploitation des ouvertures, savoir où frapper… À l'inverse, l'astronomie et la pharmacologie (deux sciences) ou comédie et fabrication de tubes à vide (deux Arts et métiers) n'ont rien en commun. Pour cette raison, la progression dans une spécialité de Combat rapproché, Combat à distance, langue (par groupe) et survie se transfère à toutes les spécialités proches. Quand un investigateur atteint pour la première fois un niveau de 50 % ou plus dans une spécialité de ses compétences, toutes les spécialités voisines augmentent elles aussi de 10 %, mais sans dépasser 50 %. Il reçoit le même bénéfice une deuxième fois lorsqu'une spécialité atteint 90 %. Les autres spécialités augmentent de 10 %, sans dépasser 90 %.

Cette règle optionnelle s'applique également durant la création de personnage. Dans ce cas, le joueur doit ajouter les 10 points supplémentaires dès qu'il atteint un palier, avant de continuer à dépenser ses points.

En créant son investigateur, Mathieu dépense 25 points pour augmenter sa compétence corps à corps à 50 %, une spécialité de Combat rapproché. Toutes les autres spécialités de cette compétence bénéficient d'un supplément de 10 % par rapport à leurs niveaux de base. Notamment, épées commence à 30 % au lieu de 20 %. Mathieu dépense maintenant 5 points en épées, qui passe à 35 %. Plus tard, en cours de partie, l'investigateur de Mathieu récupère une hache. Mathieu n'a mis aucun point en haches, mais comme il a une spécialité Combat rapproché à 50 %, ses chances de base à la hache augmentent de 10 %, pour arriver à 25 %.

De son côté, Brian met 20 points en corps à corps, 30 points en haches et 12 points en épées, ce qui lui donne : corps à corps 45 %, haches 45 % et épées 32 %. Durant sa première aventure, il gagne une croix en corps à corps, qui lui rapporte 7 points, passant la compétence à 52 %. Il peut augmenter ses autres spécialités de 10 points, mais pas au-delà de 50 %. Ses niveaux sont maintenant : corps à corps 52 %, haches 50 % et épées 42 %. Sa compétence haches n'a progressé que de 5 points.

Langues

La règle précédente s'applique également aux langues, mais uniquement au sein de son groupe linguistique. Ainsi, obtenir une compétence de 50 % ou 90 % dans une langue donne un bonus dans les autres langues du même groupe, mais pas dans des langues complètement étrangères.

Voici une courte liste des groupes linguistiques majeurs. Elle n'est nullement exhaustive. Notez que des langues comme le japonais ou le basque n'appartiennent pas à un groupe.

Bantoues : swahili, zoulou

Celtiques : breton, cornique, gaélique écossais, gallois, irlandais

Chinoises : cantonais, han, mandarin, wu

Finno-ougriennes : estonien, finnois, hongrois

Germaniques : afrikaans, allemand, anglais, danois, islandais, néerlandais, norvégien, suédois, yiddish

Indiques : bengali, cachemiri, hindi, népalais, ourdou

Nigéro-congolaises : dogon, mandingue

Romanes : espagnol, français, italien, latin, portugais, roumain

Slaves : bulgare, tchèque, polonais, russe, serbe, slovaque

Tibétaines : birman, sherpa, tibétain

Turques : azéri, tatar, turc, ouzbek







Chapitre Cinq

Système de jeu

Système de jeu

J'ai toujours pensé que des mondes étranges et inaccessibles nous narguaient, juste au-delà de notre portée. Aujourd'hui, j'ai finalement trouvé le moyen d'abattre les barrières qui les défendent. Je ne plaisante pas

— H. P. Lovecraft,
De l'au-delà

Les règles du jeu décrites dans ce chapitre ont pour objectif d'être justes et équilibrées, afin de résoudre les conflits et les défis en cours de partie.

Quand lancer les dés ?

Le jeu de rôle est avant tout un loisir, fait pour se détendre. Vous passez la majorité du temps à discuter avec les autres joueurs (et le gardien) des actions de vos personnages, sans lancer le moindre dé. Les joueurs peuvent décrire ce que tentent leurs investigateurs, comme dans un roman, ou parler en leur nom, comme dans une pièce de théâtre. Le gardien annonce ce que font les personnages non-joueurs (PNJ) et décrit le monde entourant les investigateurs. Pour l'instant, tout va bien. Chaque intervenant accepte la parole des autres et s'appuie dessus pour bâtir une histoire intéressante. Jusqu'à ce qu'ils finissent par ne plus être d'accord. Par exemple, peut-être avez-vous des doutes sur ce qu'Old Man Marsh (interprété par le gardien) vous raconte à propos des livres manquants de la bibliothèque. Quand quelqu'un fait une déclaration qui ne vous plaît pas, vous pouvez demander des éclaircissements ou exprimer votre désaccord. En fin de compte, si vous n'acceptez pas ce qui se passe dans la narration, il est possible de résoudre la situation à l'aide des dés. De même, vous pourriez annoncer que votre investigateur parvient à grimper en haut du clocher en pleine nuit et sous une pluie battante. Toutefois, sans jet de dé pour tester la compétence de votre investigateur, il n'y a ni tension, ni intensité dramatique !

À l'inverse, il est inutile de lancer les dés pour tout et n'importe quoi. Par exemple, les investigateurs disposent de la compétence Conduite, mais il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés à chaque fois qu'ils montent dans une voiture. Ce serait vite lassant ! Si vous déclarez que votre investigateur se rend en voiture au Cercle d'études historiques et que personne n'a d'objection, c'est validé sans autre formalité. Passez à la suite. Les activités ordinaires que l'on fait sans y penser ne méritent pas de jet de dé.

Par contre, quand le gardien décrit la tentative d'adorateurs pour pousser le véhicule des investigateurs hors de la route, le joueur risque de ne pas être d'accord. Il explique : « En les voyant venir, je lève le pied et j'évite la collision », tandis que le gardien persiste à dire que les adorateurs percutent sa voiture. Ce désaccord, ce conflit, est un bon motif pour lancer les dés. Ils trancheront dans un sens ou dans l'autre, et détermineront si l'investigateur finit sa course dans le fossé ou non. L'histoire a atteint un moment de tension qui requiert une résolution claire. Il est temps de sortir les dés !

Tests de compétence

Le terme « test » est toujours associé à une caractéristique ou une compétence. Par exemple, le gardien peut demander un « test de Grimper » ou un « test de force ».

Le gardien est le seul maître quant à la compétence ou la caractéristique convenant à un test donné, en fonction de la situation ou de la nature de l'opposition. On utilise toujours le terme « test de compétence », que l'on emploie effectivement une compétence ou une caractéristique.

Avant de lancer les dés, le joueur doit énoncer clairement ce qu'il souhaite obtenir. Si le but proposé n'est pas acceptable, il devra le reformuler avec l'aide du gardien. Cette phrase doit exprimer les objectifs du joueur de façon claire et objective. Vous trouverez plus de conseils à ce sujet dans le Chapitre 10 *: Conseils au gardien.*

Même si les règles de ***L'Appel de Cthulhu*** sont conçues pour être aussi claires et flexibles que possible, vous vous retrouverez inévitablement dans des situations où elles ne proposent pas de solution. Dans ce cas, le gardien a le dernier mot. Nous encourageons les joueurs à émettre des suggestions et des idées. Toutefois, ils doivent aussi respecter la décision du gardien et reprendre le cours de la partie.

Harvey Walters tente de forcer une porte. Le gardien peut supposer qu'il frappe de toutes ses forces, en faisant beaucoup de bruit. Si Harvey souhaite ouvrir la porte discrètement, sa joueuse doit le préciser dans ses intentions. Ainsi, « forcer la porte » et « ouvrir la porte en silence » sont deux objectifs distincts. Lorsqu'il fixe le niveau de difficulté d'une tâche, le gardien doit prendre sa complexité en compte.

Déterminer le niveau de difficulté

Le gardien a la charge de déterminer le niveau de difficulté des tests de compétence. ***L'Appel de Cthulhu*** n'en distingue que trois : ordinaire, majeur et extrême.

Test ordinaire : une tâche moyenne pour une personne compétente. Pour réussir, le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur entière de sa caractéristique ou sa compétence. Ce niveau couvre la majorité des cas. Lorsque les règles parlent de « test » sans préciser la difficulté, il s'agit d'un test ordinaire.

Test majeur : la tâche présente un défi, même pour un professionnel. Cette fois, le joueur doit obtenir la moitié de la valeur de sa caractéristique ou de sa compétence, ou moins, pour espérer réussir. Ce niveau est utilisé plus rarement.

Test extrême : la tâche est risquée pour un expert. On est vraiment à la limite de ce qui est humainement possible. Pour parvenir à ses fins, le joueur doit obtenir un résultat égal ou inférieur à un cinquième de sa caractéristique ou de sa compétence. Ce niveau est réservé à des situations exceptionnelles.

Si, en tant que gardien, vous estimez que la tâche est simple, ne prenez pas la peine de demander un jet de dés. Réservez-les aux situations vraiment hasardeuses.

Si un investigateur fait face à un être vivant, qu'il soit humain ou non, le niveau de difficulté est déterminé en fonction de sa caractéristique ou de sa compétence complémentaire.

Il revient au gardien de décider de laquelle il utilise pour contrer les efforts de l'investigateur. Vous trouverez des exemples dans la description de chaque compétence (cf. Chapitre 4 : *Compétences*).

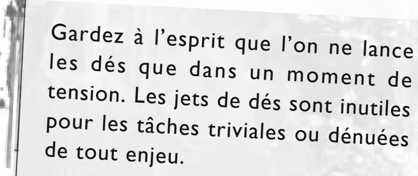
- Si la caractéristique ou la compétence de l'adversaire est inférieure à 50, c'est un test ordinaire.
- Si la caractéristique ou la compétence de l'adversaire est supérieure ou égale à 50, c'est un test majeur.
- Si la caractéristique ou la compétence de l'adversaire est supérieure ou égale à 90, c'est un test extrême.

Dans le cas d'une opposition inanimée, le gardien doit se fier aux facteurs pertinents. Une difficulté ordinaire est déjà une épreuve notable. Quand l'adversité est clairement plus importante, il peut envisager de passer au niveau majeur. Si elle est exceptionnellement élevée, mais tout de même à portée du potentiel humain, il peut aller jusqu'au niveau extrême.

Autant que possible, la situation doit être interprétée de façon à ce que les joueurs lancent les dés. Regarder le gardien lancer systématiquement les dés derrière son écran n'est pas amusant pour les joueurs. Si un investigateur tente de prendre un PNJ en filature, le joueur fait un test de Discrétion contre une difficulté fixée par la compétence Trouver Objet Caché du PNJ. Dans la situation inverse, où le PNJ file l'investigateur, le joueur fait un test de Trouver Objet Caché, modifié cette fois par la compétence Discrétion du PNJ. Souvenez-vous que les joueurs devraient lancer les dés plus souvent que le gardien.

Harvey Walters s'efforce de convaincre une bibliothécaire de le laisser entrer un dimanche, alors que l'établissement est fermé. Le gardien consulte les compétences Persuasion et Psychologie de son PNJ. Ce sont les deux compétences qui s'opposent à la Persuasion. Comme aucune des deux ne dépasse 50 %, la difficulté est ordinaire. Anne, la joueuse d'Harvey, doit obtenir un résultat égal ou inférieur à sa compétence entière pour réussir.

Plus tard, n'ayant pas réussi à convaincre la bibliothécaire, Harvey décide de forcer la porte de service. Il a une FOR de 20. Comme la porte est en chêne, épaisse et fermée par un cadenas solide, le gardien estime qu'elle est particulièrement résistante. Il opte pour une difficulté majeure. Anne doit obtenir 10 ou moins, c'est-à-dire la moitié de la FOR.


Gardez à l'esprit que l'on ne lance les dés que dans un moment de tension. Les jets de dés sont inutiles pour les tâches triviales ou dénuées de tout enjeu.

Vous trouverez plus de conseils sur les niveaux de difficulté dans le Chapitre 10 *: Conseils au gardien.*

Échec ou succès ?

Un test n'a que deux issues : l'échec ou le succès. Les différentes fractions de compétence (cinquième, demi, entière) ne correspondent pas à des degrés de réussite. Le joueur énonce son but avant de lancer les dés. S'il obtient un résultat inférieur ou égal au seuil approprié, il atteint son but. Même si les dés sont inférieurs à un autre seuil (moitié ou cinquième), cela n'implique pas nécessairement une meilleure qualité de réussite. L'interprétation du résultat est entièrement à la discrétion du gardien.

Succès

Quand les dés du joueur tombent sur un nombre inférieur ou égal au seuil fixé par le gardien, l'investigateur atteint le but

énoncé avant le test. Nous encourageons le gardien à faire participer le joueur à la description des évènements, y compris si cela déborde sur des éléments qui dépassent son investigateur, comme les actions des PNJ ou l'environnement. Toutefois, le gardien conserve un droit de veto. De cette façon, le joueur et le gardien sont impliqués dans l'interprétation d'un test réussi.

Harvey Walters dirige sa voiture droit sur une monstruosité rampante à la silhouette vaguement humaine, avec l'intention de la percuter. Le gardien déclare que cette action est majeure, puisqu'il sait que la créature a 60 % en Esquive. Anne lance les dés et obtient moins que la moitié de la compétence Conduite de son investigateur. C'est une réussite ! Elle décrit la scène…

« J'appuie à fond sur l'accélérateur et la voiture renverse la chose rampante, qui vole en arrière. Alors, je pile dans un crissement de pneus. Dès que la voiture s'est arrêtée, je bondis dehors, en laissant le moteur tourner. Je dégaine mon arme et tire trois fois sur le corps du monstre. »

Inutile de s'attarder sur les techniques de conduite d'Harvey. Après tout, ce n'est que de la description. Mais a-t-il vraiment tué le monstre ? Après avoir regardé ses points de vie, le gardien estime qu'il en faut plus que cela. Le but d'Anne était de renverser le monstre, ce qu'elle a fait, pas de le tuer. Le gardien intervient, modifiant légèrement sa déclaration…

« D'accord, mais quand tu sors de ta voiture, tu ne vois aucune trace d'un cadavre. La chose que tu viens de renverser n'est plus là. »

S'il le désire, le gardien peut aussi demander à la joueuse de lancer les dés pour connaître les dégâts exacts infligés au monstre lors du choc (cf. *Autres formes de dégâts*, page 123). Une fois assuré que la créature n'est pas morte, il ajoute :

« Alors que tu saisis ton arme, tu vois la chose rampante émerger des herbes hautes. Elle n'a pas l'air blessée, mais seulement très, très en colère. »

Échec

Le joueur n'est pas parvenu au but qu'il s'était fixé, mais les conditions exactes de cet échec sont entre les mains du gardien. Bien sûr, les joueurs peuvent faire des suggestions. Un premier échec ne devrait pas infliger de dégâts ou de perte de Santé Mentale, mais des exceptions sont possibles en fonction des circonstances. Un échec sur un test se traduit souvent comme une impossibilité d'agir plutôt que comme une tentative ratée. Des conséquences plus graves sont possibles si le joueur décide de « redoubler le test » et échoue une seconde fois (cf. *Redoubler un test*, ci-après). C'est là que les choses peuvent vraiment dégénérer…

Anne vient de rater son test de Grimper alors qu'Harvey Walters tentait de descendre depuis une fenêtre à l'étage. Le gardien décrit le manque de prises et la fragilité apparente de la gouttière sur sa gauche. Le but d'Anne était que son investigateur arrive par terre sain et sauf. Elle ne l'a pas atteint. Il est donc coincé là où il était avant le jet de dés. Notez que le gardien n'a pas poussé les conséquences outre mesure, en décidant qu'Harvey a fait une mauvaise chute. Il était plus logique qu'il hésite en voyant les risques.

Redoubler un test

… la quintessence de tous les cauchemars arrivait sur moi. Ma Santé Mentale s'envola et, dominé uniquement par l'instinct de fuite, je me dégageai et m'élançai en avant, au-dessus des débris de la pente, comme si le gouffre béant n'existait pas. Puis, j'aperçus le bord et bondis en mobilisant le moindre de mes muscles. Immédiatement, je fus enveloppé par un vortex pandémoniaque, mélange de sons repoussants et de ténèbres absolues au point de paraître tangibles.

— H. P. Lovecraft,
Dans l'abîme du temps

Un joueur peut redoubler un test pour obtenir une deuxième et dernière chance d'atteindre son but. Ce n'est possible que s'il trouve une justification. Quand un joueur demande : « Puis-je redoubler le test ? », le gardien réplique : « Que fais-tu pour changer la situation ? » Ce n'est pas au gardien de répondre simplement oui ou non, mais au joueur de décrire les efforts supplémentaires de son investigateur ou le temps passé à la tâche. S'il n'a pas d'idée, il n'a qu'à demander de l'aide autour de la table.

En redoublant un test, le joueur joue à quitte ou double. Il donne au gardien la permission d'employer des conséquences graves si jamais il échoue à nouveau. Redoubler un test implique de pousser la situation dans ses retranchements :

- Si vous défoncez une porte, vous vous jetez dessus sans aucune retenue.
- Si vous tentez de convaincre un policier, vous courez le risque de vous faire arrêter.
- Si vous fouillez une pièce, vous pouvez retourner les meubles et peut-être casser quelque chose, ou y passer trop de temps alors que vous savez que vos ennemis pourraient arriver d'une minute à l'autre.
- Si vous jaugez quelqu'un à l'aide de Psychologie, cela peut signifier que vous l'étudiez de trop près ou que vous posez des questions embarrassantes.
- Si vous crochetez une serrure, vous pouvez y aller trop fort, au point de casser quelque chose. Mais quoi ? Votre crochet ou la serrure ?
- Si cela concerne le Mythe de Cthulhu, le risque est de fixer trop longtemps cet abysse hypnotique, jusqu'à ce qu'une entité vous remarque.
- Si vous escaladez un mur, cela peut signifier que vous poursuivez votre ascension même si vos prises ne sont pas sûres.
- Si vous lisez un ouvrage, vous passez une éternité sur chaque page, la lisant et la relisant tant que vous n'en avez pas compris chaque détail.

Notez bien qu'un test redoublé n'est pas une simple relance, modifiant le premier essai. C'est un nouvel essai. Le temps s'écoule entre les deux jets, qu'il se compte en secondes ou en heures.

Le but du test redoublé doit rester atteignable. En général, la compétence et le niveau de difficulté ne changent pas, mais ils le peuvent si la situation a évolué. Seuls les tests de caractéristique et de compétence peuvent être redoublés. Cette option n'est pas disponible pour les tests de chance ou de Santé Mentale, ni pour les dégâts ou les pertes de Santé Mentale. Il n'est pas possible de redoubler un test de Combat.



Harvey Walters est poursuivi par des adorateurs. Anne déclare qu'il tente de se cacher derrière un étal installé dans la rue. Le gardien détermine que cela nécessite un test ordinaire de Discrétion. La joueuse tire un nombre trop élevé, c'est un échec. Le gardien précise alors que l'étal n'est composé que de quelques caisses sur le trottoir, n'offrant pas une cachette suffisante. Convaincue qu'Harvey va se faire prendre, la joueuse opte pour une autre tactique. Il va se mêler à la foule, en espérant que les adorateurs ne le remarquent pas. Le gardien approuve le redoublement. Harvey prend un risque : il ne se cache plus, ce qui fait qu'il ne pourra pas s'échapper s'il échoue à nouveau. Anne lance un nouveau jet de Discrétion, qui réussit ! Grâce à sa présence d'esprit, Harvey est tiré d'affaire. Les adorateurs l'ont perdu de vue… pour cette fois !



Préfigurer les conséquences

Le docteur retombait si souvent sur ces formules entêtantes, qu'avant peu il les murmurait dans sa barbe sans s'en rendre compte.

— H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

Avant qu'un joueur ne lance les dés pour un redoublement, le gardien doit l'avertir des conséquences d'un échec. Il lui dit : « En cas d'échec… » suivi d'autant de détails qu'il le souhaite. Le gardien devrait insister sur les choses évidentes du point de vue de l'investigateur, mais qui échappent peut-être au joueur. En revanche, il peut se contenter de suggérer ce dont l'investigateur n'est pas conscient. De leur côté, les joueurs peuvent proposer leurs propres idées de conséquences, surtout si elles sont encore plus effrayantes !

Voici les deux raisons pour lesquelles le gardien devrait préfigurer les conséquences :

- Le joueur lui demande de clarifier les dangers potentiels (tels que l'investigateur les comprend), afin d'estimer les risques encourus.
- Le gardien choisit de les annoncer pour insister sur le danger ou créer une scène plus théâtrale.

Dans tous les cas, le gardien doit préférer des conséquences intéressantes, plutôt qu'un simple échec.

Vous trouverez plus de conseils à ce sujet dans le Chapitre 10 *: Conseils au gardien.*

Redoublement réussi

Le joueur atteint son but, comme s'il avait réussi le test initial. Aucune des conséquences annoncées ne se produit.

Redoublement raté

Raté, un test redoublé donne la main libre au gardien, qui peut imposer des dégâts, un test de Santé Mentale, une perte d'équipement, l'isolation du reste des investigateurs, la capture et ainsi de suite. Bien que le test ne soit pas réussi, le but du test peut être atteint, partiellement ou totalement, mais avec un coût inattendu.

Quand un joueur rate un test redoublé, il donne carte blanche au gardien pour lui mettre des bâtons dans les roues. Une conséquence doit participer à l'ambiance horrifique du jeu, rapprochant les investigateurs de leur terrible destin. Lorsqu'un joueur rate un test redoublé, le gardien lui renvoie toute l'horreur de la situation au visage.

Dans l'exemple précédent, la joueuse d'Harvey a déclaré qu'elle voulait redoubler son test de Discrétion raté. Après avoir décrit les actions de l'investigateur, elle demande au gardien quelles sont les conséquences à envisager en cas d'échec. Le gardien réfléchit quelques instants, puis répond : « Eh bien, comme Harvey tente de passer inaperçu dans la foule, si tu rates ton redoublement, il pourrait croiser l'un des adorateurs et se faire prendre. »

En reprenant le même exemple, disons que le test redoublé d'Harvey a échoué. Le gardien peut maintenant le mettre dans le pétrin.

« Harvey plonge dans la cohue, mais allant à contresens de la foule, il est bousculé de tous côtés. Un coup plus fort qu'un autre le pousse contre un étal, qui s'effondre, et lui aussi ! (Tu prends un point de dégâts.) Alors qu'il chute au milieu des fruits, son cri de surprise inquiète la foule, qui s'écarte. En relevant la tête, il voit une dizaine de visages tournés vers lui, dont ceux des adorateurs à sa poursuite ! Ils s'avancent vers lui et le saisissent en s'écriant : "C'est notre ami !" Apparemment satisfaits, les badauds reprennent leur chemin sans remarquer la dague que l'un des adorateurs presse contre le flanc d'Harvey, tandis qu'ils l'emmènent dans une allée. »



Tests ratés et fins abruptes

Autant que possible, évitez les conséquences qui mettent un terme à la partie, sauf si c'est vraiment ce que vous souhaitez. Soyez créatifs. Décrivez des évènements qui permettent de continuer la partie, même si ce n'est pas de la façon que les joueurs avaient prévue. Plutôt qu'une mort subite, vous pouvez envisager des options telles que :

- Un contretemps, une perte d'équipement ou la mort d'un allié.
- L'investigateur est capturé plutôt que mis à mort sur place.
- L'ennemi propose un marché ou un échange à l'investigateur.
- Le personnage s'évanouit, une réaction parfaitement lovecraftienne, avant de se réveiller sain et sauf, dans une position différente.

Harvey court dans des tunnels, poursuivi par des goules. Un gouffre s'ouvre devant lui. Il ne lui reste qu'à sauter par-dessus… Hélas, il rate son test de Sauter. Il n'a pas vraiment la possibilité de redoubler son test. Le gardien pourrait simplement décrire la chute d'Harvey, jusqu'à son issue fatale, ce qui mettrait fin à la partie pour la joueuse. Il pourrait aussi décrire comment Harvey atterrit dans une rivière souterraine, nage tant bien que mal et s'échoue sur la rive, loin de ses amis, blessé et privé de sa torche et de son équipement. La première option conduit à une fin brutale, ce qui peut être acceptable, tandis que la seconde permet de continuer à jouer.

Quand plusieurs joueurs lancent-ils les dés ?

Dans certaines circonstances, plusieurs personnages peuvent œuvrer de concert à un but commun. Le nombre maximum d'investigateurs pouvant collaborer à un test est laissé à l'appréciation du gardien.

Voici quelques exemples :

- Étudier un livre : une seule personne peut le lire à la fois.
- Crocheter une serrure : une personne peut s'y essayer, à l'aide de sa compétence Crochetage.
- Premiers secours : deux personnes peuvent s'entraider. Elles effectuent chacune un test de Premiers soins. Il suffit que l'un d'eux réussisse pour que leurs efforts soient efficaces.
- Porter un corps : le gardien peut se servir de la TAI du corps pour fixer le niveau de difficulté. Les investigateurs peuvent s'y prendre à quatre, un par membre. Dans ce cas, un test n'est nécessaire que si le corps est exceptionnellement lourd (cf. *Les limites humaines*).
- Recherches dans une bibliothèque publique : tous les investigateurs présents peuvent participer et effectuer un jet de compétence. Une seule réussite est nécessaire.
- Trouver un indice : toutes les personnes bien placées pour le voir ont droit à un jet de Trouver Objet Caché. Là aussi, une seule réussite est suffisante.
- Détecter si quelqu'un ment par omission : tous les investigateurs observant la personne peuvent faire un jet de Psychologie. Une seule réussite suffit.
- Échapper à la vigilance d'un garde : tout le groupe doit faire un test de Discrétion. Si une seule personne échoue, le garde les repère.

Les exemples précédents ne sont que des recommandations. Pour les tâches où le nombre de participants est limité, les autres investigateurs peuvent essayer à leur tour, mais ces tentatives prennent du temps.

Il n'est pas toujours évident de savoir si un autre test de compétence peut être autorisé, ou si un joueur a le droit de redoubler son test. C'est au gardien de trancher. En général, quand un investigateur tente de réaliser le même objectif une deuxième fois, il doit passer par un test redoublé.

Le gardien autorise deux investigateurs à appliquer les Premiers soins à un camarade blessé. Les deux joueurs lancent les dés. S'ils échouent tous les deux, ils peuvent persister dans leurs efforts (en redoublant le test) ou laisser la place à d'autres investigateurs (un ou deux à la fois). Bien sûr, chaque tentative prend du temps, qui peut être crucial si le patient est aux portes de la mort.

Autre exemple : Des joueurs interrogent un adorateur selon la fameuse technique du gentil flic et du méchant flic. Le premier utilise sa compétence Intimidation, tandis que l'autre opte pour le Charme. L'un après l'autre, ils jouent leur rôle et lancent les dés pour voir si l'adorateur craque. Une fois que les dés ont parlé, ils peuvent laisser tomber, ou l'un d'eux peut redoubler son test.

Les limites humaines

Les investigateurs sont de simples êtres humains, avec toutes les limites physiques que cela implique. Comme nous l'avons déjà dit, le niveau de difficulté d'un test est extrême face à une opposition de 90 ou plus. La valeur maximale qu'un investigateur peut affronter avec des chances de succès est de 100 + sa caractéristique ou sa compétence. Au-delà, la tâche est impossible pour lui, et aucun jet de dé n'est autorisé. Ainsi, aucun humain ne peut réussir un test de FOR contre un monstre aussi imposant qu'un sombre rejeton (FOR 220).

Le seul moyen de dépasser les limites humaines est de combiner les efforts de plusieurs personnes. Les caractéristiques d'un ou plusieurs investigateurs sont retirées de celle de leur adversaire, afin de la réduire à un niveau à portée de l'investigateur chargé de lancer les dés. La procédure est la suivante : en commençant par les moins élevées, soustrayez les caractéristiques des investigateurs à celle de leur adversaire. Continuez jusqu'à ce qu'elle soit abaissée à une valeur acceptable pour l'un d'eux. Les investigateurs dont les caractéristiques n'ont pas été utilisées pour réduire l'opposition peuvent maintenant faire un test de compétence, ordinaire, majeur ou extrême en fonction de la nouvelle valeur réduite. En général, cette règle ne s'applique qu'aux épreuves physiques où les personnages peuvent mettre en commun leur force ou leur taille pour l'emporter. L'opposition ne peut pas être réduite à zéro ou moins par cette méthode. Un test de compétence est toujours nécessaire.

Une poutre s'est effondrée sur Rodger, qui est maintenant coincé. Son camarade Cecil aimerait l'en déloger, mais il n'a que 40 en FOR, et le gardien a décrété que la poutre avait une TAI de 150. C'est plus que le maximum à portée de Cecil, soit 140. Il ne peut donc pas soulever la poutre seul, à cause de la règle sur les limites humaines.
Fort heureusement, Martin (FOR 45) est là pour l'aider. Comme Cecil a la FOR la plus faible, c'est la sienne que l'on retire de la TAI de la poutre. Elle descend de 150 à 110. C'est plus que 90, mais moins que la limite de Martin, qui est de 145. Il a donc droit à un test de compétence pour dégager Rodger, avec une difficulté extrême. Le test échoue.
Sur ces entrefaites arrive le reste du groupe. Il y a maintenant cinq investigateurs autour du pauvre Rodger : Cecil (FOR 40), Harvey (FOR 20), Martin : (FOR 45), Helen (FOR 60) et Belinda (FOR 75).
On retire la FOR d'Harvey de la TAI de la poutre, ce qui donne 130. Puis celle de Cecil, qui la descend à 90. Et enfin celle de Martin, qui l'abaisse à 45. La difficulté est maintenant ordinaire. Le gardien décrète que la poutre est assez longue pour qu'ils participent tous, mais que comme cette action a déjà fait l'objet d'une tentative, celle-ci constitue un test redoublé. Ni la FOR d'Helen, ni celle de Belinda n'ayant encore été prises en compte, elles peuvent toutes deux faire un test redoublé pour soulever la poutre. Helen obtient un succès et Belinda un échec. Or, un seul succès était nécessaire. Rodger est délivré !

Maladresses et critiques

Comme je l'ai dit, Danforth refusa de m'expliquer quelle horreur finale lui avait fait pousser un hurlement dément – une horreur qui doit être, je présume, responsable de sa présente dégénérescence.

— H. P. Lovecraft,
Les Montagnes hallucinées

Des jets de dés particulièrement bas ou hauts sont significatifs, présages de bonne ou mauvaise fortune pour les joueurs.
L'impact des maladresses est immédiat. Il ne peut pas être annulé en redoublant le test.

01 : succès critique

Un jet de 01 implique un résultat bénéfique, en plus de la réalisation du but. Sa nature exacte est laissée à la discrétion du gardien, bien que les joueurs puissent faire des suggestions. Par exemple, en combat, un succès critique signifie que l'attaquant a atteint un point vulnérable et qu'il inflige des dégâts maximum.

Brian essaie d'évaluer une couronne en or d'un style peu courant. Il obtient un 01 sur son jet d'Estimation, alors que sa compétence est de 35 %. Le gardien déclare alors que non seulement Brian parvient à évaluer la valeur de l'objet (le résultat normal d'un succès ordinaire), mais aussi qu'il identifie sa provenance, les mers du Sud. Peut-être même fait-il partie du fabuleux butin ramené par le capitaine Marsh dans les années 1830. Il doit ces informations supplémentaires à son succès critique.

100 ou 96-100 : maladresse

Une maladresse signifie qu'il se passe quelque chose d'imprévu, souvent pire qu'un simple échec. La nature de ce coup de malchance est laissée à l'imagination du gardien.
Si le seuil de réussite était de 50 ou plus, une maladresse a lieu seulement sur un 100.
Si le seuil de réussite est inférieur à 50, une maladresse a lieu si les dés tombent entre 96 et 100.

Brian rencontre une goule. Les dés de son test de Santé Mentale tombent sur 100 : c'est une maladresse. Il subit automatiquement la perte de Santé Mentale maximale que peut imposer la vision de cette créature.
Autre exemple : Harvey a 55 % en Bibliothèque. S'il part à la recherche d'indices et que le gardien lui demande un test ordinaire, il n'essuiera une maladresse que sur un jet de 100, puisque ses chances sont supérieures ou égales à 50 %. Par contre, si Harvey fouille furtivement une collection privée dans le noir, à la lueur d'une bougie, le gardien peut lui demander un test majeur, avec un seuil de réussite de 27 %. Dans ce cas, Harvey commettrait une maladresse sur un jet de 96 à 100.



Chance

Les tests de chance sont un mécanisme utile lorsqu'une question ne dépend que de facteurs extérieurs à un investigateur et de la main capricieuse du Destin. Si une compétence ou une caractéristique peut s'appliquer à une situation, alors il faut l'employer elle plutôt que la chance.

Quand le gardien demande un test de chance de groupe, c'est le joueur dont l'investigateur a la valeur la plus basse (parmi ceux présents dans la scène) qui lance les dés.

S'il doit arriver un désagrément à l'un des membres du groupe, le gardien peut simplement choisir celui ayant actuellement la plus basse valeur de chance.

Vous trouverez une règle optionnelle sur la dépense des points de chance pour altérer les jets de dés à la fin de ce chapitre (page 86).

> En temps normal, trouver un taxi ne nécessite pas de jet de dé. Mais ça peut être le cas s'il faut le trouver avant que les investigateurs ne perdent de vue la voiture qu'ils souhaitent filer. Le Crédit pourrait être un facteur pour attirer un chauffeur à la recherche d'un client fortuné et, donc, d'un bon pourboire. Toutefois, obtenir rapidement un taxi à deux heures du matin dans un quartier mal famé de la ville est une autre histoire. Y aura-t-il une voiture à héler ? Aucune compétence ne va en faire apparaître une sur le chemin des investigateurs. C'est une question de hasard, qui requiert un test de chance.

Test d'intelligence et test d'Idée

Quand un investigateur tente de résoudre une énigme intellectuelle quelconque, le gardien peut demander un test d'intelligence (INT). Si les dés donnent un résultat inférieur ou égal à la caractéristique de l'investigateur, le joueur reçoit la solution. C'est possible pour les mots croisés comme pour les devinettes.

Un test d'Idée est différent, même s'il se fait de la même façon qu'un test d'intelligence, en lançant les dés sous la caractéristique. Un test d'Idée est généralement proposé par les joueurs quand leurs investigateurs sont bloqués dans leur enquête. Soit ils sont passés à côté d'un indice essentiel, soit ils n'ont plus aucune idée de ce qu'ils peuvent faire. Quoi qu'il en soit, la partie est au point mort. L'issue du test d'Idée va la relancer. Cependant, le succès ou l'échec détermine si l'indice a été obtenu facilement ou si les investigateurs ont dû se battre pour l'avoir. Le Chapitre 10 : *Conseils au gardien* contient plus de conseils à propos des tests d'idée.

Test de connaissance

Tout le monde retient des bribes d'informations sur différents sujets. Le test de Connaissance représente ce qui est stocké dans la mémoire, sous la forme d'un pourcentage dépendant de l'éducation. Pour effectuer un test de Connaissance, lancez les dés et espérez un résultat inférieur ou égal à la valeur d'ÉDU de votre investigateur.

Un investigateur peut savoir qu'il est dangereux de verser de l'eau dans de l'acide sulfurique (même sans avoir fait d'études de chimie), se souvenir de la géographie du Tibet (sans test d'orientation) ou se rappeler le nombre de pattes d'une araignée (sans posséder le moindre point en Biologie).

L'identification des langues vivantes est une utilisation fréquente du test de Connaissance. Si une compétence spécifique s'applique à la situation, elle devrait être utilisée plutôt que le test de Connaissance (à la discrétion du gardien).

Tests opposés

Joueur contre joueur et corps à corps

Vous ressentirez parfois le besoin de faire jeter les dés aux deux camps qui s'affrontent, notamment lorsque ce sont deux joueurs qui s'opposent. Les tests opposés sont la norme lors d'un Combat rapproché (cf. Chapitre 6 : *Combat*). En dehors du combat, le gardien doit éviter de les employer lors de conflits entre des PNJ et des investigateurs. Néanmoins, une fois le gardien habitué à cette règle, il peut opter pour un test opposé s'il estime que cela participera à la tension dramatique.

Pour effectuer un test opposé, les deux camps déclarent un but mutuellement exclusif : l'un va réussir et l'autre perdre. Chaque camp choisit une compétence ou une caractéristique, qui n'est pas obligatoirement la même. Elles doivent être approuvées par le gardien.

Les deux camps lancent les dés et déterminent un niveau de succès en comparant leurs résultats à la compétence ou la caractéristique choisie. Le gardien doit se rappeler que les caractéristiques sont généralement plus élevées que les compétences. Pour cette raison, si un camp choisit une caractéristique, l'autre devrait avoir le choix entre une caractéristique et une compétence.

Les tests opposés ne peuvent pas être redoublés.

Un test opposé peut avoir l'un des six résultats suivants :

Maladresse : les dés tombent sur 100. Si le seuil de réussite était strictement inférieur à 50, un jet de 96 ou plus est une maladresse.

Échec : le jet est supérieur à la compétence ou la caractéristique (sans être une maladresse).

Réussite ordinaire : le jet est inférieur ou égal à la compétence ou la caractéristique.

Réussite majeure : le jet est inférieur ou égal à la moitié de la compétence ou la caractéristique.

Réussite extrême : le jet est inférieur ou égal au cinquième de la compétence ou la caractéristique.

Réussite critique : les dés sont tombés sur 01.

Comparer les résultats :

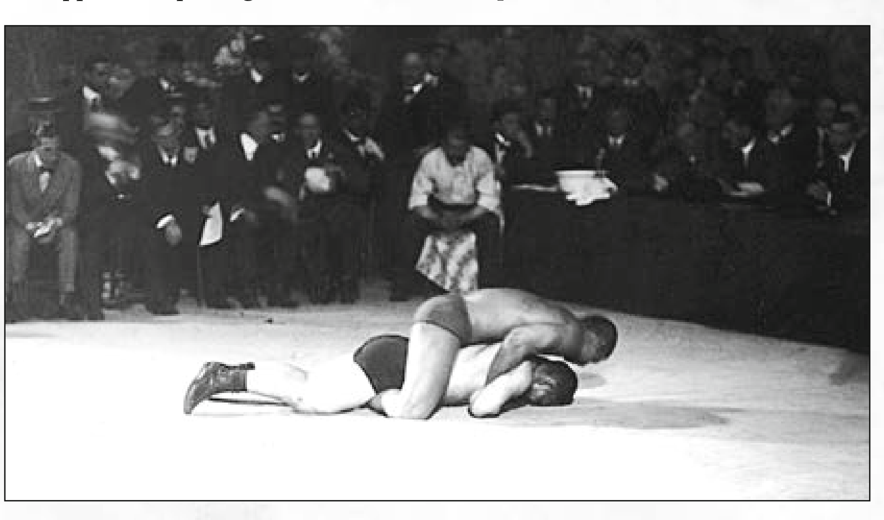
Une réussite **critique** bat une réussite **extrême**.

Une réussite **extrême** bat une réussite **majeure**.

Une réussite **majeure** bat une réussite **ordinaire**.

Une réussite **ordinaire** bat un **échec** ou une **maladresse**.

En cas d'égalité, le camp ayant la compétence ou la caractéristique la plus élevée l'emporte. Si elles sont toujours à égalité, c'est un match nul, ou les deux camps doivent relancer les dés.



Harvey est entraîné par Edgar, un autre investigateur, dans une partie d'échecs. La partie n'est pas intéressée, mais les deux joueurs souhaitent tout de même savoir qui gagne. Les deux camps ont le même objectif : « gagner ». Ces buts sont mutuellement exclusifs, puisque si l'un gagne, l'autre perd. La situation est également irréversible. Si Edgar l'emporte, Harvey ne peut rien faire pour y changer quelque chose. Cela implique que le test ne pourra pas être redoublé. Ni Harvey, ni Edgar n'ayant de compétence « jouer aux échecs », ils se mettent d'accord pour utiliser l'INT. Ils lancent les dés et obtiennent tous les deux une réussite ordinaire. Comme l'INT d'Edgar est plus élevée, il emporte la partie.

Dés bonus et dés malus

Parfois, les circonstances, l'environnement ou le temps disponible peuvent être un handicap ou un atout pour un test de compétence ou de caractéristique. Dans ce cas, le gardien peut attribuer un « dé bonus » ou un « dé malus ».

Les dés bonus et malus ne sont pas de maigres additions ou soustractions de quelques points de pourcentage. Il faut les manier avec parcimonie. Si un facteur est si mineur qu'il ne modifierait guère les chances de réussite, ce n'est pas la peine de le prendre en compte. Conduire sous une pluie légère n'inflige pas de dé malus. Par contre, sous un déluge si épais qu'on y voit à peine à deux mètres, là oui !

Dans la plupart des cas, un seul dé bonus ou malus suffit pour renforcer ou pénaliser un test opposé. Mais dans des circonstances spécialement avantageuses ou ardues, le gardien peut appliquer un deuxième dé bonus ou malus.

Un dé bonus et un dé malus s'annulent l'un l'autre.

Pour chaque dé bonus : lors du jet de compétence, lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituel. Vous lancez trois dés distincts : un dé pour les unités et deux pour les dizaines. Gardez le dé des dizaines donnant le meilleur résultat (c'est-à-dire le plus bas).

Pour chaque dé malus : lors du jet de compétence, lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituel. Vous lancez trois dés distincts : un dé pour les unités et deux pour les dizaines. Gardez le dé des dizaines donnant le pire résultat (c'est-à-dire le plus haut).

Deux investigateurs rivaux, Malcolm et Hugh, se disputent les faveurs de Lady Greene. Un seul d'entre eux pouvant obtenir sa main, le gardien décrète qu'un test opposé est nécessaire pour déterminer le résultat de leur cour. Ils feront chacun un test de Charme opposé.
Le gardien se remémore les évènements du scénario. Malcolm a rendu visite deux fois à Lady Greene, toujours accompagné de cadeaux somptueux. De son côté, Hugh ne l'a vu qu'une fois, les mains vides. Le gardien déclare que Malcolm bénéficie d'un dé bonus dans le test opposé.
Le joueur d'Hugh commence. Il obtient 45 aux dés. Avec un Charme de 55, c'est une réussite ordinaire.
Le joueur de Malcolm fait son test de Charme avec un dé bonus. Il lance deux dés pour les dizaines et un dé pour les unités. Le dé des unités donne 4 et ceux des dizaines 2 et 4. Il a donc le choix entre un résultat de 24 et 44. Il choisit le plus bas, qui lui donne une réussite majeure.
Malcolm remporte le test opposé et la main de Lady Greene.

Suite à un coup du sort, deux investigateurs, Felix et Harrison, ont été capturés par les adorateurs déments du Sourire écarlate. Ayant décidé de jouer un peu avec leurs captifs, ils leur imposent l'Épreuve de la Douleur, dont un seul sortira vivant. Le perdant sera sacrifié à leur dieu répugnant.
L'Épreuve de la Douleur consiste à soulever un rocher et à le tenir en l'air. Le perdant est le premier à le laisser tomber. Cela nécessite un test opposé de force pour chacun des investigateurs. Le gardien décrète qu'Harrison subit un dé malus, puisqu'il a subi une blessure grave lors de sa capture, dont il n'a pas eu le temps de récupérer.
Le joueur de Felix obtient un 51 contre sa FOR de 65. C'est une réussite ordinaire.
Harrison a une FOR de 55. Son joueur obtient 20 et 40 sur les dés des dizaines et 1 sur celui des unités, ce qu'il peut combiner en 21 ou 41. Il est obligé de prendre le pire résultat, ce qui donne une réussite ordinaire.
Les deux joueurs sont parvenus à une réussite ordinaire. Felix l'emporte, puisque sa FOR est plus élevée.
Felix tient le rocher au-dessus de sa tête plus longtemps qu'Harrison. Les adorateurs le tirent vers l'autel en se moquant de lui…

Niveaux de difficulté ou dés bonus/malus ?

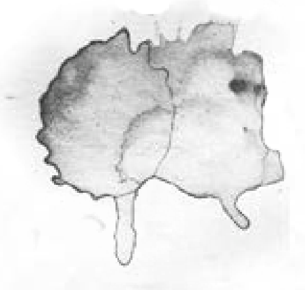
Dans la plupart des cas, un test de compétence concerne une seule personne, généralement un joueur. Les facteurs pouvant fournir un avantage ou un désavantage sont incorporés dans le niveau de difficulté fixé par le gardien. Des dés bonus ou malus peuvent être attribués en plus, à la discrétion du gardien, mais cela devrait rester exceptionnel.

Pour les tests opposés, où les deux antagonistes lancent les dés l'un contre l'autre, on ne fixe jamais de niveau de difficulté. D'une certaine façon, le niveau de succès d'un camp devient la difficulté du test de l'autre. Si d'autres facteurs confèrent un avantage ou un désavantage pour l'un des participants, le gardien peut attribuer un dé bonus ou un dé malus à ce joueur.

Tests de compétence : fixer le niveau de difficulté.

Tests opposés : attribuer des dés bonus ou malus.

Un adorateur maléfique tente d'ouvrir une porte, tandis que de l'autre côté, Harvey s'efforce de la garder fermée. Un test de FOR ou de TAI va être nécessaire pour les départager. Puisqu'il ne dispose pas de caractéristiques pour l'adorateur, le gardien doit fixer la difficulté lui-même. Il estime que sa FOR et sa TAI doivent être entre 50 et 89, ce qui oblige Harvey à faire un test majeur pour maintenir la porte fermée. Le gardien autorise la joueuse d'Harvey à choisir entre sa FOR et sa TAI. Elle choisit la seconde, qui est bien plus élevée. Si le test échoue, Anne pourra le redoubler en expliquant qu'Harvey se lance à corps perdu contre la porte, au risque de subir des dégâts en cas d'échec.
Si l'adorateur était un personnage non-joueur important, avec une FOR de 80 et une TAI de 65, le gardien pourrait considérer qu'il serait plus amusant de faire un test opposé. Harvey obtient 57 aux dés, contre sa TAI de 80, ce qui lui donne un succès ordinaire. Le gardien fait un 15, ce qui est un succès extrême pour la FOR de l'adorateur. Harvey est repoussé en arrière, et il ne peut pas redoubler le test.





Tests de compétences combinées

Certaines situations permettent ou exigent l'utilisation de plusieurs compétences. On ne fait alors qu'un seul jet de dés, dont le résultat est comparé à chacune des compétences concernées. Le gardien précise si une réussite est nécessaire pour chacune des compétences (par ex. si le jet doit être inférieur à toutes les compétences) ou s'il suffit de réussir pour l'une d'entre elles.

Notez l'importance d'utiliser un seul jet de dés dans l'exemple suivant. Harvey n'a que 10 % en Mécanique et en Électricité. Les chances de succès en comparant un seul jet aux deux compétences simultanément sont de 10 %. S'il devait faire deux jets de dés, d'abord sous Mécanique, puis sous Électricité, les chances d'obtenir les deux réussites nécessaires ne seraient plus que de 1 %.

Il revient au gardien de décider si une situation requiert un des tests successifs ou combinés.

Un adorateur halluciné s'apprête à dégainer pour tirer sur Harvey. Un test de Trouver Objet Caché lui permettrait de voir le geste de l'adorateur, tandis qu'un test de Psychologie lui permettrait de deviner son action en analysant son comportement. Le gardien demande à Harvey un test combiné de ces deux compétences. Un succès sur l'une ou l'autre suffit à anticiper l'attaque, et peut-être à agir le premier.

Plus tard, Harvey tente de réparer une turbine électrique. Le problème étant à la fois mécanique et électrique, le gardien exige un test combiné de Mécanique et d'Électricité. Sa joueuse fait un seul jet, qu'elle compare à ses compétences. Dans ce cas, les deux doivent réussir pour achever la réparation.

Fixer la difficulté des compétences sociales

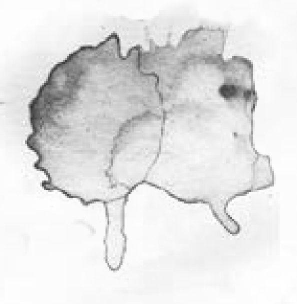
Même si un investigateur possède 75 % en Charme, cela ne signifie pas qu'il peut séduire n'importe qui 75 % du temps. Le niveau de difficulté dépend de l'opposition, c'est-à-dire ici la compétence sociale utilisée (Baratin, Charme, Intimidation et Persuasion) ou Psychologie, si elle est plus élevée. Ainsi, si la compétence en opposition est de 50 % ou plus, une réussite majeure est nécessaire (soit un jet inférieur ou égal à la moitié de la compétence). Si la compétence en opposition est de 90 % ou plus, il faut cette fois une réussite extrême (un jet inférieur ou égal au cinquième de la compétence). Pour la vaste majorité des personnages non-joueurs, ces compétences n'atteindront pas 50 %, donc la difficulté sera ordinaire et le joueur fera un jet sous sa compétence entière.

- Si le personnage non-joueur partage les buts du personnage, inutile de jeter les dés, il accepte directement.
- Si le personnage non-joueur n'a pas d'avis particulier sur les buts du personnage, le test se fait sans modification.
- Si le personnage non-joueur est farouchement opposé au but du personnage, le gardien peut augmenter la difficulté d'un ou deux crans.
- Si le joueur fait jouer des atouts en sa faveur, comme un argument percutant (pour une persuasion) ou s'il tient une arme et qu'il a l'air prêt à s'en servir (pour une intimidation), le gardien peut baisser la difficulté d'un cran.

Cumuler les complications ne fera pas monter la difficulté au-dessus d'extrême. Mais dans des circonstances rares, le gardien peut déclarer que la réussite est impossible et ne pas autoriser de jet de dés.

L'investigateur de Brian essaie d'intimider un adorateur, afin qu'il révèle le nom du contact de la secte au sein de la police. L'individu étant un simple médecin, le gardien décide que ses compétences Intimidation et Psychologie sont inférieures à 50 %. La difficulté de départ est donc ordinaire. Bien sûr, l'adorateur n'a aucune envie de révéler l'identité du contact, ce qui augmente la difficulté de deux crans, jusqu'à extrême.

Son test ayant échoué, Brian souhaite le redoubler en menaçant de devenir violent. Il sort un pied-de-biche, le brandit près de la tête du docteur, tout en le fixant droit dans les yeux pour s'assurer qu'il comprenne la situation. Le gardien baisse la difficulté d'un cran, à majeure. Hélas, le test redoublé échoue lui aussi. Le gardien décrit comment l'investigateur, sous le coup de la frustration, frappe le docteur à la tempe, lui faisant une vilaine blessure. Ce n'était pas l'intention de Brian, mais le prix d'avoir raté le redoublement. Les choses ne se passent pas toujours comme prévu ! Si Brian avait réussi son test d'Intimidation, le gardien aurait été obligé de révéler le nom du contact (puisque c'était le but du joueur). Comme le test a échoué, l'attitude du docteur ne dépend que du caprice du gardien, quelles que soient les actions des investigateurs contre lui.



Les bénéfices de l'expérience : la phase de développement

En cours de partie, chaque fois qu'un investigateur se sert avec succès d'une compétence, le joueur peut cocher la case située sur la même ligne de sa fiche de personnage. Cette croix lui rappelle qu'il a une chance de tirer parti de son expérience pour s'améliorer. On ne reçoit pas de croix si le test s'accompagnait de dé bonus. En cas de test opposé, les deux camps peuvent obtenir une réussite, mais un seul l'emporte. Seul le gagnant reçoit une croix.

Habituellement, la phase de développement a lieu à la fin d'un scénario ou, si vous jouez en campagne, après la conclusion d'un chapitre. Il peut s'être écoulé une ou quelques séances. Si l'histoire se poursuit plus longtemps que cela, le gardien peut profiter d'une pause pour laisser la place à une phase de développement.

Lors de la phase de développement, chaque joueur examine la fiche de son investigateur pour identifier les compétences où un succès a été coché. Même si la même compétence a été utilisée plusieurs fois avec succès depuis la dernière phase de développement, on ne fait qu'un test pour vérifier si elle s'améliore.

Pour chaque compétence cochée, le joueur lance 1D100.

Réussir dans un domaine où vous n'êtes pas doué n'est pas facile, mais ce succès a de grandes chances de vous apprendre quelque chose. Inversement, un expert va réussir plus fréquemment, mais il n'a plus grand-chose à apprendre. En conséquence, plus une compétence est élevée, plus elle augmente lentement.

Si le joueur obtient aux dés un nombre plus élevé que son niveau de compétence actuel, alors il a appris quelque chose. Lancez 1D10 et ajoutez immédiatement le résultat au niveau de compétence actuel. Une compétence peut dépasser 100 % de cette façon.

Si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal à son niveau de compétence, alors il n'a rien appris de nouveau et la compétence n'évolue pas.

On procède de même pour toutes les compétences cochées. Ensuite, il faut évidemment effacer toutes les croix de la fiche. Les compétences pourront être de nouveau cochées dès la partie suivante, si elles sont utilisées avec succès.

Note : Les compétences crédit et Mythe de Cthulhu ne reçoivent jamais de croix. Il n'y a d'ailleurs pas de case sur leur ligne. Cela n'a pas d'autres conséquences que l'impossibilité de progresser par l'expérience.

Un scénario vient de se terminer après plusieurs soirées de jeu. Harvey a pu cocher plusieurs compétences. Anne lance 1D100 contre sa Discrétion de 20 %. Les dés tombent sur 08, ce qui fait qu'elle n'augmente pas cette compétence. Elle lance ensuite les dés pour Bibliothèque (55 %) pour un résultat de 68. La compétence augmente ! Elle lance 1D10 et obtient 3. La compétence d'Harvey s'élève maintenant à 58 %.

Compétences supérieures à 90 %

Lors d'une phase de développement, si le niveau d'une compétence atteint 90 % ou plus, l'investigateur ajoute 2D6 points à la Santé Mentale actuelle. Cette récompense représente la discipline et la confiance en soi nécessaires pour maîtriser une compétence.

Cecil a une compétence en épées de 85 %. L'ayant utilisée avec succès en jeu, il fait un test d'expérience durant la phase de développement. Le joueur obtient un 97. La compétence augmente de 1D10, qui tombe sur 8. Elle est maintenant de 93 %. Cecil est un vrai maître à l'épée. Il gagne 2D6 points de Santé Mentale.

Autres activités de la phase de développement

Durant la phase de développement, un investigateur a d'autres options devant lui :

- Il peut regagner des points de Santé Mentale s'il passe du temps avec un aspect de son profil (cf. *Travail personnel*, page 152).
- Il peut vérifier son crédit et faire ses comptes (cf. *Emploi et compétence Crédit*, page suivante).
- Il doit réduire toutes les limites de Santé Mentale d'un point (cf. *S'habituer à l'horreur*, page 153).

Changement de profil

Un joueur peut modifier ou ajouter librement des éléments de profil sur sa feuille de personnage, à condition de suivre quelques limitations. Il ne peut pas effacer ou altérer des éléments des catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies » et « Rencontres avec des entités étranges », pas plus que les éléments dictés par le gardien sans avoir la permission de ce dernier. Les phobies et les manies ne peuvent être effacées qu'à la suite d'un traitement (cf. *Psychothérapie,* page 152).

L'attache vitale d'un investigateur (cf. page 35) ne peut être altérée que durant la phase de développement, et uniquement par le joueur. Vous trouverez des recommandations sur l'utilisation, la perte et le remplacement d'une attache vitale dans la section *Travail personnel,* page 152.

Dépenses et compétence Crédit

Gérer les finances personnelles des investigateurs avec autant de détail et de rigueur que celles des joueurs serait trop complexe pour ce qui n'est qu'un jeu. Il est largement préférable d'utiliser une méthode plus abstraite pour évaluer le niveau de vie et le pouvoir d'achat des investigateurs.

Le Crédit de départ d'un investigateur est déterminé durant sa création, en fonction de sa profession (cf. *Exemples d'occupation*, page 42).



Dépenses courantes et niveau de vie

Tant que les dépenses d'un investigateur correspondent à son niveau de vie (cf. *Crédit*, page 61), il n'est pas nécessaire de tenir un compte précis de son hébergement, de sa nourriture ou de ses frais de voyage. De plus, un personnage dispose d'une somme qu'il peut consacrer à des dépenses courantes, chaque jour.
L'argent ne sera probablement un souci que très ponctuellement, lors de grosses dépenses. Quelques exemples incluent les préparations pour une expédition, des achats importants comme un véhicule ou un livre rare ou l'embauche de personnel supplémentaire.
La liberté de dépenser sans compter tant que l'on reste dans son niveau de vie, combinée avec les dépenses courantes, permet de minimiser la gestion. Toutefois, ce système laisse des zones de flou quant aux limites exactes des possibilités financières d'un investigateur. Comme toujours, le gardien est là pour trancher. Nous conseillons d'intervenir uniquement quand un investigateur dépasse nettement les bornes du raisonnable.

À la création, Harvey a un crédit de 41. Cela lui accorde un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité intermédiaire, manger dans des restaurants (économiques) et prendre le taxi une fois de temps en temps. De plus, il peut dépenser 10 $ par jour. Tout ceci n'impose aucune gestion à sa joueuse.
Harvey passe plusieurs parties à enquêter à Boston. Là, il se déplace en bus et en taxi, visite des bibliothèques, interroge des témoins, bref il se conduit comme n'importe quel investigateur de ***L'Appel de Cthulhu***. Tout cela rentre dans le cadre de son niveau de vie et de ses dépenses courantes.

Dépenser plus que ses moyens

Quand les achats d'un investigateur dépassent ses dépenses courantes, le joueur doit réduire ses espèces du prix total. Si elles ne sont pas suffisantes, il peut piocher dans son capital. Convertir des placements en argent sonnant et trébuchant peut prendre du temps. Le gardien doit estimer le nombre de jours nécessaires pour hypothéquer une propriété, vendre des antiquités, obtenir un prêt et ainsi de suite. Si l'investigateur est loin de chez lui, cela prendra encore plus longtemps.
Quand un investigateur effectue plusieurs achats dans la même journée, chacun ne dépassant pas les dépenses courantes, le gardien est en droit de les combiner pour les considérer comme un seul achat. Si le total est supérieur au plafond de dépenses courantes, l'investigateur devra puiser dans ses fonds.

Harvey souhaite acheter un fusil de chasse de calibre 12, au prix de 40 $. Cela dépasse ses dépenses courantes, qui ne sont que de 10 $. Il doit donc piocher dans ses espèces, qui passent de 82 à 42 $.
Plus tard, Harvey souhaite effectuer un voyage en Angleterre, par bateau, en première classe, ce qui coûte 120 $. Il n'a pas assez d'argent sur lui. Heureusement, il a 1 665 $ de côté en capital. Il souhaite en récupérer une partie en demandant un prêt à sa banque. Le gardien accepte, puis précise qu'il faudra une semaine pour obtenir l'argent. Harvey transfère 245 $ de son capital à ses espèces. Il en déduit les 120 $ du ticket, ce qui lui laisse 125 $ qu'il ajoute aux 42 $ actuellement dans son porte-monnaie. Il a maintenant 167 $ sur lui, et 1 420 $ en capital. Lorsqu'il arrivera en Angleterre, ses finances fonctionneront de la même façon, avec des dépenses correspondant à son niveau de vie et 10 $ par jour.

Dépenser de l'argent dans *L'Appel de Cthulhu*

Si votre personnage se trouve dans un pays où le coût de la vie est moins élevé, son argent aura plus de valeur. Par exemple, si Harvey se rendait dans la campagne indienne, il serait relativement riche et pourrait s'assurer un niveau de vie supérieur à ce dont il a l'habitude.

Harvey a une limite de dépenses courantes de 10 $. Un jour, il fait plusieurs achats : un appareil photo, un court télégramme international et une invitation à dîner dans un restaurant de luxe pour un contact. Il souhaite maintenant assister à un spectacle de music-hall. Le gardien estime qu'il a dépensé 15 $ en tout, ce qui est plus élevé que sa limite. Harvey retire 15 $ à ses espèces

Rentrées d'argent

Durant le jeu, un personnage peut recevoir une importante quantité d'argent, le plus souvent en récompense de ses actes. Cette somme peut être ajoutée à ses espèces ou investie en tant que capital.

À propos des dettes

Contracter ou rembourser des dettes fait partie de l'histoire. Peut-être un investigateur doit-il vendre sa voiture ou emprunter de l'argent à un usurier véreux. Bien que les transactions financières ne soient pas le cœur du jeu, la dégradation progressive de la Santé Mentale d'un personnage peut s'accompagner d'un déclin physique et matériel.



Emploi et compétence Crédit

La maladie, qu'elle soit physique ou mentale, ou une absence prolongée peuvent conduire à un licenciement et une baisse de revenus. Certaines occupations, comme le dilettante, fournissent un revenu même si l'investigateur n'a pas d'emploi. Elles ne sont pas sujettes à ce risque, mais un krach boursier aura des répercussions directes sur leurs finances. Ces évènements sont laissés à la discrétion du gardien, qui peut s'appuyer sur des tests de chance s'il le souhaite. Inversement, le crédit d'un investigateur peut augmenter s'il trouve un travail mieux payé.
Il est possible d'être riche un jour et pauvre le lendemain, mais les changements de fortune sont généralement plus graduels. Si un investigateur perd son travail, il perd également ses revenus et son crédit va diminuer. Une perte de placements ne s'accompagne pas nécessairement une baisse de crédit si l'investigateur dispose toujours d'une source de revenus fiable.
Quand la situation financière d'un investigateur subit un changement significatif, le gardien peut sélectionner l'une des options suivantes. Allant du bon au mauvais, cette liste devrait généralement être appliquée durant une phase de développement.
Enfin riche ! Quand un investigateur



empoche de l'argent, il doit vérifier si ses placements sont équivalents à ceux d'une catégorie de niveau de vie supérieure. Dans ce cas, le joueur peut augmenter son Crédit par étapes de 1D10, jusqu'à ce qu'il rentre dans l'intervalle correspondant.

Le niveau de vie d'Harvey est actuellement « moyen ». Après avoir accumulé plusieurs gains, ses placements se montent à 30 000 $. Cela le place dans la catégorie « aisée » des années 20, qui va de 25 000 $ à 44 500 $. Son Crédit était précédemment de 41 (moyen). On l'augmente du résultat d'1D10, soit 3, ce qui donne 44. Deux autres jets l'amènent à 48, puis 57. Cette valeur entre dans la catégorie aisée. Anne s'arrête là.

Des lendemains qui chantent. Si l'investigateur est promu, son crédit augmente en conséquence. Il gagne 1D6 points de Crédit.

La vie continue. S'il ne s'est rien passé qui puisse modifier les revenus de l'investigateur, son crédit ne change pas.

Serrons-nous la ceinture. L'investigateur est rétrogradé ou mis en congé sans solde pendant un moment. Il perd 1D10 points de Crédit.

Vendons l'argenterie. L'investigateur a liquidé la majorité de ses placements. Si ses richesses totales (liquide plus placements) sont égales au placement de la catégorie inférieure, il perd 1D10 points de Crédit.

C'est la faute à pas de chance. L'investigateur perd sa principale source de revenus, c'est-à-dire son travail dans la plupart des cas. Son Crédit recule de 2D10 points à chaque phase de développement. S'il a mis un peu d'argent de côté, son Crédit minimal est de 1D10–1.

Crash ! Une disparition soudaine de toutes les sources de revenus, accompagnée d'une demande de remboursement des dettes, comme lors d'un krach boursier, mène à une chute de valeur de tous les placements. Le Crédit est réduit de 1D100 points. Si sa valeur reste strictement positive, cela indique que l'investigateur trouve immédiatement un autre travail ou qu'il a pu mettre de l'argent à l'abri. Notez que le Crédit peut être nul, mais jamais négatif.

Durant la phase de développement, après l'examen du Crédit, l'investigateur reçoit une somme en liquide dépendant de sa catégorie actuelle de Crédit. Les placements évoluent de deux façons. Tout d'abord, quand le Crédit de l'investigateur augmente ou diminue (lors d'un changement de travail par exemple), ses placements doivent être réévalués pour correspondre à sa nouvelle valeur de crédit. Deuxièmement, un investigateur peut dépenser ou recevoir une grosse somme d'argent, qu'il affectera à ses placements. Si elle est suffisante, elle peut même le faire changer de catégorie de Crédit. Le gardien peut se baser sur les recommandations ci-dessus pour modifier le crédit et les placements de chaque investigateur, selon les évènements de la partie. Bien sûr, le statu quo est l'action par défaut. Le gardien ne doit envisager des changements que s'ils sont nécessaires.

À la fin de son aventure en Angleterre, Harvey retourne à Boston, les poches vides, mais avec une histoire passionnante qu'il ne reste plus qu'à publier. Il ne lui reste que 80 $ sur lui et 50 $ en placements. Le gardien convient qu'Harvey a encore son travail et qu'il peut rester dans la catégorie de revenus moyens, même s'il a été contraint à vendre sa maison et à louer un appartement. L'option qui correspond le mieux est « Vendons l'argenterie », puisque sa richesse totale est inférieure aux placements « Pauvres ». Une baisse de crédit de 1D10 points est donc à l'ordre du jour. La joueuse d'Harvey obtient un 7. Son crédit chute de 41 à 34. Ensuite, elle se réfère à la table Espèces et capital, qui lui indique qu'un crédit de 34 confère 68 $ en liquide. Elle les ajoute à son porte-monnaie, qui contient maintenant 148 $. Son capital est toujours de 50 $.

Contacts

Au cours du jeu, les investigateurs souhaiteront peut-être exploiter leurs contacts personnels et professionnels. Le gardien peut accepter leur existence directement ou demander un jet de dés. Les compétences des investigateurs peuvent en effet servir à établir des contacts liés à leur domaine : Chimie pour connaître un chimiste, Médecine pour un médecin, et ainsi de suite.

Si ce test réussit, soit le personnage non-joueur a entendu parler de l'investigateur, par réputation, soit ils se sont déjà croisés. Le gardien peut modifier ce test à sa convenance. L'endroit où se trouve l'investigateur est le facteur le plus important. Être loin de chez lui ou à la campagne augmente la difficulté. Au contraire, s'il est dans sa région ou qu'il tente de contacter une personne de sa profession, la difficulté peut être diminuée.

Établir un contact n'implique pas que celui-ci sera disposé à rendre service à l'investigateur. Un peu de Baratin, de Charme, d'Intimidation ou de Persuasion peut être nécessaire, et le joueur doit jouer la scène.

Quand un joueur souhaite redoubler un test de Contact, le gardien doit faire le nouveau test à sa place, hors de sa vue (un « jet derrière l'écran »), afin que le joueur n'en connaisse pas l'issue. Nous suggérons comme conséquence d'un redoublement raté que l'investigateur rencontre un contact hostile ou peu fiable. De prime abord, il paraîtra amical, mais il finira par trahir ou tromper l'investigateur d'une façon ou d'une autre. Un jet secret est nécessaire car, si le joueur connaissait le résultat, il se méfierait du contact.

À Londres, Harvey aimerait compulser les archives du *Times* à la recherche de preuves non publiées liées à son enquête. Hélas, on lui en refuse l'accès. Il souhaite donc établir un contact au sein de la presse locale, qui pourrait se porter garant de lui. Comme il n'existe pas de compétence de journalisme, le gardien suggère Photographie (qui permettrait de connaître un autre photographe) ou Langue maternelle (la compétence la plus utile pour un journaliste). Le gardien exige un test majeur, puisque Harvey est loin de chez lui. Sa compétence Langue maternelle est de 84 %. Sa joueuse doit obtenir la moitié ou moins pour réussir. Elle échoue et ne trouve aucun contact, mais persiste en décidant d'écumer les publications mineures. Le gardien autorise un test redoublé. Il lance les dés en secret, derrière son écran. C'est à nouveau un échec. Le gardien informe la joueuse qu'Harvey rentre en contact avec Martyn Lace, éditeur du *Camden Enquirer*, qui prétend avoir des échos de la réputation d'Harvey comme photographe. Curieux de nature, Lace aidera Harvey le temps d'en savoir plus sur son enquête. Il peut finir par avertir ses ennemis (en échange d'une récompense) ou par publier un article lui-même, exposant le travail minutieux d'Harvey.



Entraînement

S'il est prêt à y mettre le prix, un investigateur peut trouver un professeur pour tout et n'importe quoi. L'entraînement n'a sa place que dans les campagnes, où les mêmes investigateurs se réunissent régulièrement pour percer un mystère persistant.

Un joueur doit avoir une bonne raison pour passer quatre mois sur les bancs de l'école, autre que de gagner 1D10 points de compétence. Il revient au gardien de juger si un investigateur peut suivre plusieurs cours en parallèle et si sa participation est satisfaisante. Une période d'entraînement se solde par une croix d'entraînement automatique. Cependant, si plusieurs aventures affectent son assiduité pendant le semestre, l'investigateur perd le bénéfice de l'entraînement ou de l'enseignement. À la discrétion du gardien, le gain de points peut être augmenté ou la période d'apprentissage réduite si l'investigateur travaille avec un professeur célèbre. Être son élève est une récompense ou le résultat d'une grande persévérance, car c'est un type de personne très sollicité.

Avec l'accord du gardien, un investigateur peut se former lui-même sur des sujets académiques. Il doit étudier pendant quatre mois, après quoi le joueur a droit à un test d'expérience comme s'il avait reçu une croix. Autrement dit, il lance les dés et gagne 1D10 points de compétence si le résultat est supérieur à son niveau actuel.

Les spécialités de combat, comme épées, sont utilisées si rarement que les écoles et les professeurs particuliers sont les seuls moyens de les développer.

Vieillissement

Durant la création d'un investigateur, plusieurs modificateurs prennent en compte son âge. Ils peuvent aussi être appliqués pour les rares cas où un personnage vieillit de façon significative en cours de jeu. Ce sera probablement assez exceptionnel, sauf dans une très longue campagne ou à l'occasion d'un saut narratif dans le temps, pour reprendre l'histoire d'un investigateur des années plus tard. Le vieillissement peut également être le résultat d'un sort ou d'un portail magique. L'investigateur subit alors les affronts de l'âge (la dégénérescence physique) sans en avoir les fruits (le gain d'éducation).

Les effets du vieillissement se cumulent. Par exemple, en passant de la trentaine à la cinquantaine, un investigateur reçoit les modificateurs de 40 ans et de 50 ans.

À 20 ans : faites un test d'expérience en ÉDU. Distribuez 5 points entre la FOR et la TAI.

À 40 ans : faites un test d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.

À 50 ans : faites un test d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.

À 60 ans : faites un test d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.

À 70 ans : retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.

À 80 ans : retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points et le MVT de 1.

À chaque décennie suivante : retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez le MVT de 1.

Après qu'Harvey a vécu quelques aventures dans les années 1920, le gardien propose un scénario situé dans les années 1930. Harvey a maintenant 52 ans. On peut appliquer les règles de vieillissement. Un jet de 98 lui octroie 1D10 points d'ÉDU. Il obtient 9, pour une ÉDU de 93. La joueuse réduit ensuite sa CON et son APP de 5 points chacun. Harvey est toujours beau garçon (APP 75). Ses points de vie baissent d'un point (à 14) en raison de son changement de constitution. Son MVT passe de 6 à 5. Il n'est plus aussi preste qu'avant !

Règles optionnelles

Dépenser sa chance

Après avoir lancé les dés pour un test de compétence ou de caractéristique, un joueur peut dépenser des points de chance pour en altérer le résultat, au taux de 1 pour 1. Les points ainsi dépensés sont déduits de la valeur de chance de l'investigateur, ce qui va affecter ses prochains tests de chance.

On ne peut pas dépenser de points de chance sur les tests de chance ou

de Santé Mentale, ni pour les jets de dégâts ou de perte de Santé Mentale. Un joueur peut dépenser autant de points que désiré sur un test, dans la limite de sa valeur actuelle de chance. On ne peut dépenser de la chance que pour ses propres jets de dés.

Lorsqu'un test échoue, le joueur doit choisir entre le redoubler ou dépenser de la chance. Il ne pourra pas dépenser de chance pour un test redoublé.
Les critiques, les maladresses et les pannes d'armes à feu s'appliquent toujours. Elles ne peuvent pas être annulées à l'aide de points de chance.

De plus, la compétence ne reçoit pas de croix d'expérience pour un succès obtenu à l'aide de points de chance.
La valeur de chance d'un investigateur varie en cours de jeu, baissant avec les dépenses et remontant avec la récupération (cf. ci-dessous).

Récupération de la chance

Après chaque partie, les joueurs peuvent faire un test d'amélioration pour leur chance. Il se fait exactement de la même façon que les tests d'expérience pour les compétences. Le joueur lance 1D100. Si le résultat est supérieur à leur valeur de chance actuelle, il l'augmente d'1D10 points. S'il est inférieur ou égal, il ne récupère pas de points.

Note : La valeur de chance d'un investigateur ne peut pas dépasser 99. La valeur initiale n'est plus utilisée en cours de jeu. La chance n'est jamais « remise à zéro », et elle peut dépasser sa valeur initiale.

Un sombre rejeton s'apprête à piétiner Harvey de tout son poids. Le gardien a obtenu une réussite extrême ! Harvey tente d'esquiver. Les dés font 73, bien au-delà de sa compétence de 27. Comme c'est une question de vie ou de mort, Anne dépense 46 des points de chance d'Harvey pour convertir l'échec en une réussite extrême. Harvey évite d'un cheveu un sort funeste ! Harvey ayant survécu à l'aventure, Anne peut faire un test de récupération au début de la partie suivante. Sa chance n'est plus que de 8 points. Elle obtient 37, ce qui lui permet de remonter sa chance d'1D10 points. Le dé tombe sur 6, ce qui l'amène à 14. Espérons qu'Harvey n'ait pas besoin de sa chance aujourd'hui !




OMPANY


138

Combat

Alors, en dépit de mon effroi et de mon dégoût, ma curiosité morbide prit le dessus ; et tandis que la dernière monstruosité s'extirpait, seule, de ce monde cauchemardesque de chimères inconnues, je tirai mon pistolet automatique et fis feu sous le couvert du tonnerre.

— H. P. Lovecraft,
La Peur qui rôde

Malgré leurs efforts pour éviter un bain de sang, les investigateurs sont parfois confrontés à des situations dont le dénouement ne peut être décidé que par les poings ou les armes.

Le combat recouvre toute une batterie de compétences et d'objectifs à court terme. Les investigateurs souhaiteront parfois neutraliser leur adversaire sans le blesser outre mesure, une autre fois, ils voudront le tuer, ou simplement s'enfuir.

Le combat suit ses propres règles, centrées sur l'action et aidant à déterminer qui fait quoi, quand et à quel niveau de réussite. Plutôt que de laisser un simple test décider du sort de l'affrontement, mieux vaut enchaîner les jets de dés jusqu'à faire émerger un vainqueur.

Déclaration d'intention : "Que fait ton personnage ?"

Le gardien devrait toujours poser cette question aux joueurs et les encourager à décrire les actions de leurs personnages plutôt qu'utiliser une terminologie technique. Un investigateur ne devrait jamais dire ou faire quelque chose comme : « Je jette les dés pour voir si je le touche. » Faites de votre mieux pour offrir des descriptions palpitantes et encouragez vos joueurs à faire de même. Quand l'un d'entre eux a décrit l'action de son personnage, le gardien peut lui annoncer quelle compétence utiliser.

JOUEUR. — Je cogne le garde avant de foncer jusqu'à la porte ouverte.

GARDIEN. — Le garde tente de t'attraper. Fais un test de corps à corps.

GARDIEN. — L'humanoïde monstrueux court tout droit dans ta direction. Que fais-tu ?

JOUEUR — Je lève mon fusil et j'explose le monstre.

GARDIEN. — Bien, fais-moi un test de fusils.

GARDIEN. — L'investigateur de Scott semble devenu fou : il sort de sa tente, sans manteau ni gants. Il va mourir de froid si on le laisse faire !

JOUEUR — Je l'attrape au passage et je tente de le plaquer au sol.

GARDIEN. — Faites donc un test opposé de corps à corps.

Notez que la demande d'un jet de dés se développe à partir de ce que les joueurs décrivent. Dans le premier exemple, le but est de passer le garde, et le coup de poing n'est qu'un moyen d'atteindre cet objectif. Des dégâts peuvent être infligés en conséquence, mais le gardien utilise les dés avant tout pour savoir si la manœuvre réussit.

Dans le second exemple, le but du joueur est clairement d'infliger un maximum de dégâts, les dés sont donc utilisés pour savoir si le monstre est touché et pour juger de la gravité des blessures subies.

Dans le troisième exemple, le joueur tente de capturer un de ses camarades sans lui faire de mal. Une fois encore, les dés sont utilisés pour juger du succès de la manœuvre.

Une fois les dés lancés, généralement de façon simultanée par le gardien et le joueur, les résultats sont utilisés pour déterminer quelles sont les manœuvres qui réussissent et quels sont les dégâts infligés.

La façon dont vous décrivez le résultat des dés est importante pour l'histoire, mais sans importance pour la mécanique de jeu. Un test de corps à corps qui inflige 6 points de dégâts peut représenter quelques crochets bien placés, un coup de genou dans l'entrejambe, une série de coups de pieds ou de coups de tête... votre description du résultat devrait se fonder sur l'intention initiale, tout en s'adaptant au degré de réussite obtenu. Efforcez-vous de suivre ce format à chaque round : laissez les actions d'un des personnages du récit vous indiquer quel test utiliser, résolvez le lancer de dés, réincorporez le résultat à l'histoire, puis passez au personnage suivant. Ne vous contentez pas de lancer les dés sans le moindre lien avec l'histoire.

Le round de combat

Voir plusieurs personnes parler et agir en même temps ne pourrait que perturber tout le monde. Afin de maintenir l'ordre, les combats sont structurés en rounds, chacun de ces rounds autorisant chaque joueur à agir une fois.

Un round de combat est une unité de temps volontairement élastique durant laquelle toute personne qui souhaiterait agir aurait une chance d'accomplir au moins une action. La possibilité pour chaque investigateur d'agir est en effet une notion bien plus importante que le chronométrage précis et réaliste du temps. Quand chaque investigateur et chaque personnage contrôlé par le gardien a eu l'opportunité d'accomplir au moins une action, le round de combat est terminé et le suivant peut commencer.

La dextérité et l'ordre d'attaque

Il peut être essentiel dans un combat de savoir qui a la première occasion de frapper. Déterminez l'ordre d'action en classant les combattants par ordre décroissant de DEX. En cas d'égalité, c'est le personnage qui possède la plus haute valeur dans sa compétence de combat qui joue en premier.

Harvey est coincé par un fanatique en colère, et tous deux tentent de blesser l'autre. L'adorateur et l'investigateur ont une DEX de 55. La compétence Combat rapproché (corps à corps) du premier est cependant de 70 %, une valeur bien plus élevée que celle d'Harvey, qui agira donc en second.

Les actions lors d'un round de combat

Lorsque leur tour vient, selon l'ordre décroissant de DEX, les personnages peuvent employer leur action à :

- Lancer une attaque* en utilisant une spécialité de Combat rapproché ou Combat à distance ;
- Effectuer une manœuvre de combat ;
- Fuir le combat ;
- Lancer un sortilège ;
- Effectuer une autre action demandant



du temps et peut-être même un test, comme crocheter une serrure pendant que les autres se battent.

** Notez que certains monstres peuvent attaquer plusieurs fois par round. Toutes les attaques prennent place pendant le tour de la créature.*

Un personnage peut choisir de retarder son action et d'attendre qu'un autre ait agi. Si cette action conduit plusieurs personnages à vouloir agir de façon simultanée, celui dont la DEX est la plus élevée aura la priorité. Si deux personnages insistent pour attendre que l'autre ait agi, le round pourra se terminer sans qu'aucun des deux n'ait utilisé son action. On entamera alors le round suivant comme si de rien n'était, en suivant l'ordre habituel.

Combats à mains nues

L'homme derrière moi, le seul du groupe à être plus âgé que je ne l'étais, croassa un bien trop familier « Mon Dieu ! » de la voix la plus rauque que j'eus jamais entendue. Seul des sept hommes bien éduqués, Sir William Brinton garda son sang-froid, ce qui était d'autant plus à porter à son crédit qu'il dirigeait le groupe et devait avoir été le premier à contempler la scène.

— H. P. Lovecraft,
Des rats dans les murs

Pour expliquer les règles de combat, commençons par une bonne vieille bagarre à mains nues, à un contre un. Nous ajouterons plus tard les options concernant les armes blanches, les adversaires multiples, les armes à distance et tout le reste.

L'affrontement pourrait concerner une rixe d'ivrognes, un duel d'honneur ou n'importe quelle situation où deux personnes sont bien décidées à se donner une correction à mains nues. Il ne s'agit pas d'un match de boxe ou d'arts martiaux, pas de règles de bienséance ici, l'affrontement promet d'être violent et sans honneur : les poings voleront, les coups de pied fuseront, les fronts claqueront contre les nez, les ongles grifferont, les cheveux seront tirés, les doigts tordus, les parties sensibles meurtries et les yeux noircis et l'on finira par cracher toutes ses dents. Tout cela est regroupé sous une unique spécialisation de la compétence Combat rapproché corps à corps. L'alternative à l'attaque est la possibilité d'éviter les coups, représentée par la compétence Esquive. Les attaques rapprochées sont résolues en utilisant des tests en opposition. Un personnage qu'on attaque a deux choix simples, éviter ou rendre les coups :

- Si le personnage choisit de rendre les coups, opposez sa compétence de Combat rapproché à celle de l'attaquant.
- Si le personnage choisit de les éviter, opposez sa compétence d'Esquive à celle de l'attaquant.
- Si la cible ne peut ni éviter, ni rendre les coups, reportez-vous aux règles sur les attaques par surprise, page 95.

Résoudre une attaque quand la cible rend les coups

Les deux antagonistes lancent leurs dés de pourcentage et comparent leurs résultats à leurs compétences de Combat rapproché. Celui qui obtient le meilleur niveau de réussite réussit et inflige des dégâts à son adversaire (cf. *Déterminer les dégâts*, ci-dessous) tout en évitant les coups. S'ils obtiennent le même degré de réussite, l'attaquant l'emporte sur le défenseur et lui inflige des dégâts.

- Si l'attaquant obtient un meilleur degré de réussite, il inflige des dégâts à sa cible.
- Si le défenseur obtient un meilleur degré de réussite, il réussit à bloquer, parer ou esquiver les coups de l'attaquant et parvient dans le même tour à porter un coup, infligeant des dégâts.
- Quand le défenseur rend les coups, l'attaquant gagne les égalités.
- Si tous deux échouent, personne n'inflige de dégâts.

Résoudre une attaque quand la cible évite les coups

L'attaquant et le défenseur (qui tente d'esquiver) effectuent un test en opposition en utilisant respectivement leurs compétences Combat rapproché et esquive. Si l'attaquant obtient un meilleur degré de réussite, son coup porte et inflige des dégâts (cf. *Déterminer les dégâts*, ci-dessous). Autrement, le défenseur esquive et aucun dégât n'est infligé. Si les deux camps obtiennent le même degré de réussite, le défenseur l'emporte et échappe à l'attaque.

- Si l'attaquant obtient un meilleur degré de réussite, il inflige des dégâts à sa cible.
- Si le défenseur obtient un meilleur degré de réussite, il a esquivé l'attaque et ne subit aucun dégât.
- Quand le défenseur évite les coups, l'attaquant perd les égalités.
- Si tous deux échouent, personne n'inflige de dégâts.

Déterminer les dégâts

La quantité de dégâts infligée par une attaque est indiquée dans la *Table*

XVII : Armes (pages 404-408). Notez que les dégâts des attaques à mains nues des humains sont de 1D3 (coups de poing, coups de pieds, etc.).

Dégâts extrêmes et empalements

Une attaque inflige des dégâts plus importants si le jet indique une réussite extrême. Cela n'arrive que lorsque l'attaque est effectuée pendant le tour d'initiative normal, indiqué par la DEX et non pas lorsque l'on rend les coups : chaque personnage a droit à un moment sous les projecteurs pendant le round, à une unique occasion de porter un coup dévastateur.

Si l'attaquant obtient un niveau de réussite extrême avec une arme incapable d'empaler (par exemple, des armes contondantes comme les poings, les pieds ou un gourdin), il a touché un point sensible et provoqué un maximum de dégâts, c'est-à-dire les dégâts maximaux de l'arme plus le maximum de son impact, s'il est positif.

Si l'attaquant obtient un niveau de réussite extrême avec une arme perforante, comme une lame ou une balle, il réussit un « empalement ». L'arme ou le projectile a atteint une zone vitale, pénétrant profondément dans les artères ou tranchant des tendons ou des muscles cruciaux. Appliquez les dégâts augmentés comme pour une réussite extrême obtenue avec une arme incapable d'empaler (dégâts maximaux de l'arme plus le maximum de l'impact) et ajoutez un jet de dégâts pour l'arme.

Les armes pouvant empaler sont signalées par un « (E) » dans la *Table XVII : Armes* (pages 404-408).

Combat à l'arme blanche

Tout ce qui peut être ramassé et utilisé pour cogner ou pour poignarder peut être considéré comme une arme blanche. S'il s'agit d'une arme que n'importe qui pourrait ramasser et utiliser (un pied de chaise, un couteau de cuisine, etc.), utilisez la spécialité corps à corps. De telles armes appartiennent à la catégorie des « armes de base » qui comprend les gourdins et les couteaux. Si l'arme est plus encombrante ou plus complexe et ne se conforme pas à cette catégorie, une autre spécialité devra être utilisée. D'un nombre réduit, les spécialités regroupent toutes les armes dotées de caractéristiques et de fonctions similaires.

La *Table XVII : Armes* (pages 404-408) liste les armes par groupe, avec toutes les caractéristiques utiles, notamment les dégâts infligés.

> Par exemple, un personnage disposant d'un impact de 1D4 obtient un niveau de réussite extrême alors qu'il attaque avec un couteau à cran d'arrêt. Le joueur lance 1D4 pour les dégâts de l'arme et y ajoute le maximum susceptible d'être infligé par l'arme (4) ainsi que le maximum de son impact (4). Il obtient ainsi un total de 1D4+8, pour un résultat allant de 9 à 12 points de dégâts.

> **Les monstres rendent-ils les coups ou bien esquivent-ils ?**
>
> Par défaut, les monstres et les personnages non-joueurs préfèrent rendre les coups plutôt que les éviter. Cela permet de rendre les combats plus rapides et plus simples pour le gardien. Ils ne devraient en fait utiliser l'esquive que lorsqu'ils cherchent avant tout à s'échapper.

> **On ne redouble pas un test de combat**
>
> Vous ne pouvez pas redoubler un test dans un affrontement, que ce soit avec Combat rapproché, Combat à distance ou esquive. Les tests de compétence sont résolus en un ou deux jets de dés, mais le combat lui-même s'étale le long de plusieurs actions. Redoubler une compétence implique une tentative ultérieure, un effort supplémentaire pour réussir. En combat, cette nouvelle tentative correspond à votre prochain coup ou tir, c'est-à-dire à votre prochaine attaque.

> Le vieux Birch a le choix entre un couteau ou une épée. Avec le couteau, il utilisera sa compétence Combat rapproché (corps à corps) qui est de 40 %. Les épées sont plus difficiles à manier et forment leur propre spécialité ; elles ne peuvent pas être utilisées avec corps à corps. Le vieux Birch n'a aucun entraînement à l'épée, il devra donc utiliser la spécialité Combat rapproché (épées) à son niveau de départ : 20 %.

Armes improvisées

On peut utiliser toutes sortes d'objets pour infliger des dégâts physiques : queues de billard, ciseaux, bouteilles, pierres, etc. Même un gramophone peut être éclaté sur le crâne de quelqu'un et causer des blessures sérieuses.

Le gardien devrait déterminer les dégâts infligés par une arme improvisée en utilisant un objet comparable tiré de la *Table XVII : Armes* (pages 404-408). Si





Une batte de base-ball est une excellente arme improvisée

l'arme improvisée ressemble à une arme de mêlée de base comme un couteau ou un gourdin, alors elle peut être utilisée avec la compétence Combat rapproché (corps à corps). Dans le cas contraire, le gardien doit décider quelle spécialité de Combat rapproché est la plus appropriée.

Nous encourageons chacun d'entre vous à faire bon usage de son environnement lors d'un combat. Cela ne pourra qu'ajouter une touche pittoresque à chacun de vos affrontements et donner vie à votre univers de jeu. Si tous les combats se contentent d'utiliser les mêmes coups de poing, les mêmes armes, ils finiront par devenir lassants. Représentez-vous la scène, saisissez-vous de ce qui vous vient à l'esprit. Si le combat a lieu dans un bar, vous devriez brandir des queues de billard, lancer des bouteilles et vous cogner à grands coups de tabourets de comptoir. Dans un manoir, tisons, portemanteaux et épées ornementales seraient à portée de main. Écrans d'ordinateurs, câbles électriques, ciseaux, autant d'objets mortels que l'on trouverait dans un bureau. En tant que gardien, encouragez vos joueurs à improviser et ne refusez pas leurs idées sans de bonnes raisons. Si vous voulez véritablement introduire le destin dans la recherche d'armes improvisées, demandez un test de chance.

Harvey : DEX 55
Combat rapproché (Corps à corps) : 25 (Ordinaire) / 12 (Majeur) / 5 (Extrême)
Esquive : 27 (Ordinaire) / 13 (Majeur) / 5 (Extrême)
Le vieux Birch : DEX 60
Combat rapproché (Corps à corps) : 40 (Ordinaire) / 20 (Majeur) / 8 (Extrême)
Esquive : 30 (Ordinaire) / 15 (Majeur) / 6 (Extrême)

Premier round

Les choses tournent mal pour Harvey quand ce dernier ne parvient pas à se glisser derrière la maison et tombe nez à nez avec le vieux Birch, lequel décide de rosser cet intrus.
Le vieux Birch a la DEX la plus élevée et agit donc le premier.

Tour du vieux Birch

Le gardien rassemble les dés et déclare que le vieux Birch balance son poing dans la figure d'Harvey. La réaction de la victime est de se baisser. Le gardien doit donc faire un test de Combat rapproché (corps à corps) qui sera opposé à la compétence esquive d'Harvey.
Le gardien obtient 04 aux dés pour le test de corps à corps du vieux Birch, une réussite extrême.
Harvey a besoin d'une réussite extrême pour esquiver le coup. Le joueur obtient 25 aux dés, une réussite ordinaire. Ce n'est pas suffisant.
Le vieux Birch inflige 1D3 points de dégâts (pour une attaque à mains nues) auxquels il ajoute son bonus de 1D4 aux dégâts. Ayant obtenu une réussite extrême, il utilise le résultat maximum au lieu de jeter les dés : Harvey encaisse donc 7 points de dégâts (3 + 4 = 7).
Le gardien raconte que le vieux Birch cueille Harvey d'un crochet du gauche avant que celui-ci n'ait eu l'occasion de s'enfuir. Il enchaîne avec une série de coups rapides et efficaces qui fait reculer le malheureux tandis que du sang coule le long de son visage. Un sourire s'étire sur le visage du vieillard qui semble goûter pleinement aux joies de la victoire.

Tour d'Harvey

Harvey, acculé, se jette sur son adversaire. Le vieux Birch tente d'effectuer un pas de côté pour frapper une nouvelle fois sa cible. Son intention inclut l'idée de faire des dégâts, on considère donc qu'il rend les coups.
Le joueur d'Harvey obtient 25 à son test de Combat rapproché (corps à corps), une réussite ordinaire.
Le gardien obtient 23 aux dés pour le test de corps à corps du vieux Birch, une réussite ordinaire également.
Lorsque la cible rend les coups, c'est l'attaquant qui gagne en cas d'égalité. Harvey lance 1D3 et inflige 2 points de dégâts.

Le premier round se termine ici.

Manœuvres de combat

Si un joueur décrit un objectif qui n'est pas la simple recherche du maximum de dégâts, par exemple désarmer un adversaire ou le mettre hors d'état, il est possible d'y parvenir en utilisant une manœuvre. Elles servent par exemple à ôter quelqu'un de son chemin, à balancer un ennemi au sol, à l'immobiliser par une clé de bras, et ainsi de suite.

Étape 1 : Comparer les carrures

Il est évident que les compétences ont un rôle essentiel dans la réussite d'une manœuvre de combat, mais que la taille et la force ont aussi leur importance. Un combattant aguerri parviendra peut-être à déséquilibrer ou désarmer un adversaire nettement plus massif que lui, mais il ne pourra rien face à un géant. Aucun être humain ne pourra jamais mettre un sombre rejeton de Shub-Niggurath à terre, et ce, quelles que soient ses compétences. Fort heureusement, la taille et la force sont déjà prises en compte dans la carrure de chaque personnage. Cette valeur va nous servir à jauger les forces relatives des protagonistes.

Pour déterminer les capacités relatives des deux adversaires et la possibilité pour celui qui tente une manœuvre de recevoir des dés malus, comparez simplement leurs carrures. Si le personnage qui tente une manœuvre a une carrure plus basse que son adversaire, il reçoit un dé malus par point de différence (jusqu'à un maximum de deux dés malus). Si la cible a une carrure supérieure de trois points ou plus, les manœuvres de combat sont inefficaces contre elle. L'attaquant peut bien porter les mains sur son adversaire, mais il n'a pas la force et la taille nécessaires pour en tirer avantage.

- Si la carrure du personnage effectuant la manœuvre est inférieure d'au moins trois points à celle de son adversaire, la manœuvre est impossible.
- Si la carrure du personnage effectuant la manœuvre est inférieure de deux points à celle de son adversaire, la manœuvre est effectuée avec deux dés malus.
- Si la carrure du personnage effectuant la manœuvre est inférieure d'un point à celle de son adversaire, la manœuvre est effectuée avec un dé malus.
- Si la carrure du personnage effectuant la manœuvre est égale ou supérieure à celle de son adversaire, la manœuvre est effectuée sans modificateur.

Étape 2 : Effectuer le test d'attaque

Une manœuvre est traitée de la même façon qu'une attaque ordinaire. La plupart utilisent la compétence corps à corps, bien que certaines puissent être accomplies via d'autres spécialités. Par exemple, la compétence épées peut être utilisée pour désarmer un autre escrimeur. Le gardien devra décider en fonction de la situation. L'adversaire devra choisir d'éviter ou de rendre les coups, comme lors d'une attaque ordinaire.

Test d'attaque de la manœuvre :

- Si la cible évite les coups : la compétence Combat rapproché de l'attaquant est opposée à l'esquive de la cible. Si l'attaquant obtient un niveau de réussite supérieur à celui du défenseur, la manœuvre est un succès. En cas d'égalité, la manœuvre échoue.
- Si la cible rend les coups : la compétence Combat rapproché de l'attaquant est opposée à la compétence Combat rapproché de la cible. Si le défenseur obtient un niveau de réussite plus élevé, la manœuvre échoue et c'est lui qui inflige des dégâts à l'attaquant. En cas d'égalité, la manœuvre réussit.
- La cible d'une attaque peut utiliser une manœuvre de son côté : résolvez l'action comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts appliquez les effets de la manœuvre.

Une manœuvre réussie permet au personnage d'atteindre un objectif, par exemple :

- Désarmer un adversaire, ou lui arracher un objet des mains, comme un livre ;
- Infliger à l'ennemi un désavantage persistant et donner un dé malus à ses actions futures ou accorder un dé bonus aux actions des alliés à son encontre (choisissez l'option la plus appropriée à la situation). Ce désavantage peut résulter par exemple d'une clé de bras ou d'une mise à terre ;
- S'échapper d'une prise de lutte imposée par un adversaire. Le personnage immobilisé pourra utiliser une manœuvre de son cru pendant son tour pour tenter de se libérer d'une prise de nuque ou d'une quelconque prise de soumission ; sans cela, il restera automatiquement prisonnier jusqu'à ce que son adversaire le relâche volontairement, soit mis hors d'état ou subisse une blessure grave (cf. *Blessures et guérison*, page 107) ;
- Pousser un adversaire du sommet d'une falaise, à travers une grande fenêtre ou le faire simplement tomber au sol.

Le gardien peut infliger des dégâts aux personnages engagés dans une manœuvre si cela correspond aux événements de la fiction. Il est clair que quelqu'un tombant d'une fenêtre au premier étage sera blessé, à moins d'avoir la chance de tomber dans un filet de sécurité ou sur une pile de matelas.



Pas de manœuvres de combat sans but précis !

Il arrive qu'un joueur confonde action et objectif. Par exemple, confronté à un pistolet pointé vers son visage, il se contente de dire : « Je repousse son bras de façon à ce qu'il cesse de me viser avec son arme ». Or repousser un bras n'est pas un objectif, mais une action qui ne modifie pas la situation de façon suffisamment durable : l'adversaire pourrait simplement se contenter de rabattre son bras, viser à nouveau, voire tirer lors de son prochain tour. Un objectif devrait être quelque chose de plus déterminé comme : « Je lui arrache le pistolet des mains », « Je tente de m'emparer de l'arme » ou « Je me saisis du bras qui tient l'arme et la tiens pointée dans une autre direction ». Chacune de ces propositions a un effet déterminant sur le statu quo et constitue donc bien un objectif.

Porter le premier coup (surprise)

Tout combat commence par un premier coup. Bien sûr, les adversaires peuvent se dévisager à la façon de deux boxers sur un ring, se sachant engagés l'un contre l'autre bien avant que le premier coup de poing n'ait été porté. Dans ce cas, le gardien doit entamer un round de combat.

L'attaque peut également venir complètement par surprise, un coup de genou vicieux ou un direct à la mâchoire inattendu par exemple. Un personnage déclarant porter une attaque aussi brusque qu'inattendue devrait avoir l'opportunité de surprendre son adversaire. Si le gardien basculait immédiatement vers un round de combat, la personne ayant déclaré la première attaque pourrait bien se retrouver à agir en dernier, ce qui n'aurait aucun sens.

Bien entendu, si la cible est aux aguets, elle peut aussi voir le coup venir. Le gardien peut autoriser un test de compétence pour déterminer si la cible a anticipé l'attaque, avec Écouter ou Trouver Objet Caché afin d'entendre ou de voir l'ennemi arriver, ou Psychologie pour percevoir les intentions de l'assaillant. Souvenez-vous que le joueur devrait aussi souvent que possible être celui qui lance les dés. Ainsi, si un investigateur attaque par surprise, il effectuera un test de Discrétion dont la difficulté dépendra de la compétence de sa cible. Inversement, si c'est lui qui est pris par surprise, il aura droit à un test de compétence d'une difficulté déterminée selon la discrétion de son agresseur.

En fonction du résultat du test :

- Si la cible anticipe l'attaque, elle peut choisir d'éviter ou de rendre les coups.
- Si la cible ne parvient pas à anticiper l'attaque, le gardien peut accorder à l'assaillant une réussite automatique (sauf en cas de maladresse) ou bien un dé bonus, en fonction de la situation. Si l'attaquant effectue une attaque à distance, à l'aide d'un pistolet ou d'un couteau de lancer, un jet de dé devra tout de même être effectué pour déterminer son succès.

Note : Frapper par derrière quelqu'un à la tête, en attaquant sans avoir été vu, devrait réussir automatiquement, sauf peut-être si le jet d'attaque se conclut par une maladresse. Arracher une arme des mains de son adversaire ne devrait recevoir qu'un dé bonus.

Lors d'une attaque portée contre une cible incapable d'éviter ou de rendre les coups, ou qui choisit de ne pas réagir, l'attaquant devrait faire son test normalement, mais n'échouer qu'en cas de maladresse. Souvenez-vous que c'est le gardien qui décide du moment où des dés seront jetés. Si une personne ne se réveille pas, pourquoi diable demander un test pour parvenir à la poignarder ou à l'abattre dans son sommeil ?

Une fois qu'une attaque surprise a été résolue, le gardien devrait lancer un round de combat comme détaillé ci-dessous.

Harvey : DEX 55
Combat rapproché (corps à corps) : 25 (ordinaire) / 12 (majeur) / 5 (extrême)
Esquive : 27 (ordinaire) / 13 (majeur) / 5 (extrême)
Carrure : 0
Voyou : DEX 50
Combat rapproché : 35 (ordinaire) / 17 (majeur) / 7 (extrême)
Esquive : 25 (ordinaire) / 12 (majeur) / 5 (extrême)
Carrure : 1

Harvey suit à travers Boston un fanatique censé transporter une copie du *Livre d'Eibon* dans une mallette. Après l'avoir perdu dans la foule, sa joueuse effectue un test de Trouver Objet Caché et échoue. Elle décide de descendre la rue en regardant dans chaque allée. Le gardien lui accorde un test redoublé de Trouver Objet Caché, qui échoue lui aussi. Il décrit alors comment Harvey suit sa cible dans les ombres d'une allée pour se voir subitement attaqué par un voyou armé d'un couteau et avide d'argent frais.

Premier round

Harvey a la DEX la plus élevée et joue donc le premier.

Tour d'Harvey

Harvey tente de bousculer son adversaire pour continuer son chemin. L'action est risquée, mais Anne sait qu'elle perdra la trace de l'adorateur si elle perd du temps. Il s'agit là d'une manœuvre de combat, le but étant de repousser le voyou assez longtemps pour pouvoir passer.

Le malfrat a une carrure de +1, soit un point de plus que Harvey (dont la carrure est de zéro), qui recevra donc un dé malus. Le voyou rend les coups, tentant de poignarder sa victime. Manier un couteau se fait avec la compétence Combat rapproché (corps à corps).

Anne fait son jet avec un dé malus et obtient 12 et 22. Elle doit prendre le résultat le plus haut pour une réussite ordinaire.

Le gardien obtient un 03 pour le voyou, soit une réussite extrême.

Alors qu'il tente de repousser son assaillant, Harvey est poignardé pour un total de 6 points de dégâts (1D4 pour le cran d'arrêt et 1D4 d'impact). Si le tour avait été celui du voyou, sa réussite extrême aurait entraîné un empalement, soit 8 + 1D4 points de dégâts (le maximum des dégâts de l'arme, le maximum de l'impact plus un jet pour l'arme).

Tour du voyou

Le voyou menace Harvey de son couteau et lui demande de l'argent. Harvey, se sachant blessé et dépassé par son adversaire, abandonne son portefeuille.



En sous-nombre

Un personnage dépassé par le nombre d'adversaires se trouve désavantagé. Lorsqu'il aura évité ou rendu les coups une fois dans le round, toutes les attaques rapprochées le visant s'effectueront avec un dé bonus. Cette règle ne s'applique pas aux attaques à distance.

Les personnages et les monstres disposant de plus d'une attaque par round peuvent également esquiver ou rendre les coups un nombre de fois égal à cette valeur avant que le dé bonus ne soit appliqué contre eux. Ainsi, une goule ayant trois attaques rend les coups trois fois avant que ses assaillants n'obtiennent cet avantage.

Notez que certaines entités du Mythe ne peuvent être en sous-nombre face aux investigateurs (cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*).

Armes de trait et de jet

Les armes de trait, dont les arcs et les arbalètes, sont traitées comme n'importe quelle arme à distance. La cible a la possibilité de se mettre à couvert (cf. page 100), mais ne peut pas esquiver.

Les attaques à l'aide d'armes de jet s'opposent à la compétence esquive, de la même façon que les attaques utilisant la compétence Combat rapproché (cf. *Résoudre une attaque quand la cible évite les coups*, page 91).

Un personnage ne peut pas choisir de rendre les coups face à une arme de trait ou de jet, à moins d'être au corps à corps avec son agresseur, c'est-à-dire à environ un dixième de sa DEX en mètres.

La moitié de l'impact de l'assaillant est appliquée aux attaques par armes de trait ou de jet se servant de la force de leur utilisateur. Cela s'applique par exemple aux arcs et aux frondes, mais pas aux arbalètes.

Pour résoudre une attaque par arme de trait ou de jet, le gardien établit un niveau de difficulté comme pour une attaque par arme à feu (cf. *Portées et difficulté des attaques à distance*, page 100).

Fuir la mêlée

Lorsque son tour vient dans l'ordre d'initiative, un personnage peut utiliser son action pour fuir un Combat rapproché à condition qu'il dispose d'une échappatoire et ne soit pas immobilisé.

Protection

Les protections réduisent les dégâts reçus, qu'il s'agisse de la cuirasse naturelle de certains monstres, d'une armure portée par un personnage ou de l'abri d'un obstacle situé entre un attaquant et sa cible. Déduisez la valeur de la protection des points de dégâts infligés par les attaques passant à travers.

Notez qu'une protection ne réduit pas les dégâts des attaques par magie, poison, noyade, etc.

Exemples de protections

Veste en cuir épaisse	1 point
Casque de la Grande Guerre	2 points
2,5 cm de bois dur	3 points
Casque militaire moderne	5 points
4 cm de verre blindé	5 points
Veste lourde en Kevlar	8 points
Armure militaire complète	12 points
2,5 cm d'acier	19 points
Gros sac de sable	20 points

Harvey part en vacances à Innsmouth et tombe sur un Profond tandis qu'il explore les grottes du Cirque itinérant des plaisirs terrestres de Darke. Par chance, il parvient à frapper le monstre et à lui infliger 5 points de dégâts. Le Profond dispose d'une peau épaisse et caoutchouteuse qui lui donne 1 point de protection. Le gardien déduit donc 1 point des dégâts reçus, portant le total à 4 points seulement.
Toujours en vie, la chose s'avance sur Harvey, ses dents pointues luisant sous l'éclat de la torche du malheureux.

Aide-mémoire : le combat

Établir l'ordre d'attaque

Par ordre de DEX croissante : La valeur la plus élevée joue en premier.

Une arme à feu prête à tirer agit à DEX +50.

Attaque par surprise

Autoriser un test : la cible anticipe–t–elle l'attaque ? (T.O.C., Écouter, Psychologie)



Oui

Utilisez l'ordre normal de DEX pour le combat.

Non

L'attaque porte automatiquement ou reçoit un dé bonus.

Résoudre par ordre de DEX

a) Choix entre attaque, fuite ou manœuvre.

b) Le défenseur esquive, rend les coups ou effectue une manœuvre.

c) Attaquant et défenseur font des tests en opposition.



Éviter les coups

L'attaquant l'emporte avec un niveau de réussite supérieur.

Égalité = le défenseur gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Rendre les coups

Le plus haut niveau de réussite l'emporte.

Égalité = l'attaquant gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Manœuvre

Résoudre comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts, appliquer les effets de la manœuvre.

Les tests de combat ne peuvent être redoublés.

Si Manœuvre :
Comparer les carrures

Si l'initiateur est plus petit = 1 dé malus par point de différence.

Si différence de 3 ou plus = la manœuvre est impossible.

En sous–nombre

Si le personnage a déjà esquivé ou rendu les coups durant ce round, les attaques supplémentaires contre lui reçoivent un dé bonus.

Ne s'applique pas à ceux qui ont plusieurs attaques (peuvent esquiver/rendre les coups autant de fois qu'ils ont d'attaques avant que la règle ne s'applique).

Réussite extrême

Ne s'applique pas à un défenseur qui rend les coups

Empalement = dégâts arme max + bonus max + dé(s) de l'arme

Contondant = dégâts arme max + bonus max

Harvey et son ami Rodger aperçoivent le fanatique soupçonné de transporter le *Livre d'Eibon* ***dans une mallette. Celui-ci est sur un quai, debout, et attend un train. Harvey tire un avantage du fait que son adversaire ne le connaît pas : il s'approche de ce dernier et lui demande quand arrive le prochain train.***

Roger : DEX 70
Combat rapproché (corps à corps) : 40 (ordinaire) / 20 (majeur) / 8 (extrême)
Esquive : 42 (ordinaire) / 21 (majeur) / 8 (extrême)
Impact : 1D4
Carrure : 1
Points de vie : 14

Fanatique : DEX 60
Combat rapproché (corps à corps) : 30 (ordinaire) / 15 (majeur) / 6 (extrême)
Esquive : 30 (ordinaire) / 15 (majeur) / 6 (extrême)
Impact : 1D4
Carrure : 1
Points de vie : 13

Harvey : DEX 55
Combat rapproché (corps à corps) : 25 (ordinaire) / 12 (majeur) / 5 (extrême)
Esquive : 27 (ordinaire) / 13 (majeur) / 5 (extrême)
Impact : aucun
Carrure : 0
Points de vie : 15

Harvey tente d'arracher la mallette des mains de l'adorateur. Le gardien décide que cela constitue une manœuvre (cf. *Manœuvres de combat*, page 94) étant donné que l'acte initie clairement un affrontement (avec pour objectif de « désarmer » l'adversaire). La DEX du fanatique est plus élevée, mais celui-ci n'est pas au courant des intentions d'Harvey, bien qu'il puisse en anticiper la teneur (cf. *Porter le premier coup (surprise)*, page 95). Utilisant les règles de l'attaque par surprise, le gardien demande un test de Discrétion à la joueuse d'Harvey, dont il fixe la difficulté à ordinaire, puisque la compétence Trouver Objet Caché du fanatique est inférieure à 50. Anne réussit et son adversaire ne voit pas le coup venir.

L'attaque surprise d'Harvey
Harvey tente de se saisir de la mallette en utilisant une manœuvre de combat. L'adorateur n'a pas la possibilité d'éviter ou de rendre les coups puisqu'il n'a pas conscience du danger. Harvey obtient donc un dé bonus grâce aux effets de l'attaque par surprise. Lorsque vous devez envisager le résultat d'une manœuvre de combat, tenez toujours compte de la carrure de l'adversaire. Celle du fanatique est un cran au-dessus de celle d'Harvey, ce dernier reçoit donc un dé malus. Dé bonus et dé malus s'annulent mutuellement.
Le jet pour le test de corps à corps d'Anne donne un 11, une réussite majeure.
Aucun jet n'est effectué pour l'adorateur puisqu'il n'a pas vu l'attaque venir, Harvey lui prend donc sa mallette.
Maintenant que l'attaque surprise est terminée, le gardien passe au round de combat ordinaire (cf. *Porter le premier coup (surprise)*, page 95).

Premier round de combat

Tour de Rodger
Rodger a la DEX la plus élevée et joue donc le premier. Le gardien demande à son joueur ce qu'il fait (cf. *Déclaration d'intention : « Que fait ton personnage ? »*, page 90). Franck prend la parole et décrit comment son personnage tente d'attraper le fanatique par-derrière, l'immobilisant le temps qu'Harvey l'assomme. Le gardien interprète la description comme celle d'une manœuvre de combat dont le but est d'immobiliser le fanatique. Les deux antagonistes ayant une carrure identique, personne ne reçoit donc de dé bonus ou malus.
L'adorateur tente de rendre les coups et de placer son coude dans l'estomac de son agresseur.
Le jet de corps à corps de Franck donne un 29, une réussite ordinaire.
Le jet du fanatique donne un 21, une réussite ordinaire.
En cas d'égalité face à un adversaire qui rend les coups, l'attaquant gagne.
La manœuvre de Rodger est un succès, l'adorateur est saisi et son coup de coude ne parvient pas à porter.

Tour de l'adorateur
C'est maintenant au tour de l'adorateur. Ce dernier lutte pour se libérer de la prise de Rodger qui tente quant à lui de le maintenir en position. Le fanatique effectue une manœuvre de combat. Rodger tente simplement de maintenir sa prise. Celle-ci ne sera brisée que si le fanatique réussit sa manœuvre. Sans cela, rien ne changera. Étant immobilisé, l'adorateur subit un dé malus (cf. *Manœuvres de combat*, page 94).
Le jet pour le test de Combat rapproché (corps à corps) du fanatique donne soit 82, soit 02 (dé malus), un échec.
Rodger obtient un 24 à son jet d'Esquive, une réussite ordinaire.
Le fanatique ne parvient pas à se libérer. Aucun des deux n'inflige de dégâts.

Tour d'Harvey
Harvey a la mallette en mains et un fanatique immobilisé devant lui. Il décide d'utiliser la première en tant qu'arme improvisée (cf. *Armes improvisées*, page 92) pour percuter le visage du deuxième. Le gardien décide d'autoriser Anne à utiliser sa compétence corps à corps pour cette attaque. Puisque le fanatique a déjà rendu les coups ce tour-ci (contre Rodger), il donne également un dé bonus à l'investigateur (cf. *En sous-nombre*, page 96). L'adorateur tente d'esquiver, mais son immobilisation lui inflige un dé malus.
Le jet de corps à corps d'Anne donne soit 19, soit 89 (dé bonus), une réussite ordinaire.
Le jet d'Esquive du fanatique donne soit 01, soit 71 (dé malus), un échec.
Le gardien décide que la mallette inflige les mêmes dégâts qu'un petit gourdin, soit 1D6. Le fanatique encaisse 3 points de dégâts.

Deuxième round de combat
Les autres voyageurs sont choqués par le conflit qui se déroule sous leurs yeux, mais aucun n'ose intervenir.

Tour de Rodger
Rodger a le fanatique bien en mains et n'a donc pas besoin de relancer les dés à moins de vouloir obtenir un effet supplémentaire. Il décide justement de tirer profit de sa position pour écraser le visage de sa victime comme un pilier. Le fanatique tente de se libérer. Les deux camps effectuent un test de manœuvre. Le fanatique reçoit un dé malus en raison de son immobilisation.
Franck obtient un 49 lors de son test de corps à corps, un échec.
Le jet du fanatique donne soit 11, soit 81 (dé malus), un échec.
Rodger ne parvient pas à blesser son adversaire et ce dernier ne réussit pas à se libérer. Le fanatique est toujours immobilisé et les deux ennemis continuent de lutter sur la plate-forme.

Tour de l'adorateur
Au lieu de tenter de se libérer, l'adorateur lève brusquement les pieds à hauteur de poitrine et pousse contre le pilier afin de faire basculer Rodger à terre. Ce dernier s'efforce de maintenir sa prise et de garder l'équilibre. Son but étant en réalité d'éviter l'attaque, on utilisera sa compétence esquive. Le fanatique reçoit un dé malus pour son immobilisation.
Franck obtient un 32 lors de son test de corps à corps, une réussite ordinaire.
Le gardien obtient deux fois 03 (dé malus compris) pour le test de corps à corps du fanatique, une réussite extrême.
Le gardien établit que heurter le sol en béton vaut 1D6 points de dégâts (comme un coup de gourdin) en plus de l'impact du fanatique (1D4). Suite à la réussite extrême de l'adorateur, Rodger encaisse le maximum de dégâts soit 10 points (cf. *Déterminer les dégâts*, page 91), ce qui fait tomber ses points de vie à 4. C'est là une blessure grave (cf. *Blessures et guérison*, page 107) qui force Rodger à rester au sol et à relâcher sa proie. Rodger réussit un test de CON et reste conscient.

Tour d'Harvey
Harvey déteste devoir laisser son ami ainsi, mais il s'imagine que le fanatique va se jeter sur lui et quitte donc les lieux.

Troisième round de combat
Rodger est à terre. Le fanatique se lance à la poursuite d'Harvey.

Tour de Rodger
Rodger n'a été la cible d'aucune action ce round-ci, il peut donc se relever et agir. Il sort une dague de sa ceinture et la lance dans le dos du fanatique. Il s'agit là d'une attaque avec une arme de jet. Le gardien décide que la cible ne pourra pas esquiver, n'ayant pas conscience de l'attaque (cf. *Armes de trait et de jet*, page 96), mais Rodger doit tout de même réussir un test de compétence.
Le test indique un échec, la dague va se perdre dans le décor.

Tour de l'adorateur
L'adorateur utilise son sortilège domination pour ordonner à Harvey : « Arrête-toi sur-le-champ. » Les règles concernant la magie et les sortilèges sont traitées plus loin, tout ce que nous avons besoin de savoir ici est que le sortilège échoue. Harvey, sachant qu'il aura du mal à semer son adversaire, décide de faire semblant d'avoir été dominé. Anne a une petite idée derrière la tête…

Tour d'Harvey
Harvey feint d'être sous les ordres du fanatique tandis que ce dernier s'approche, et la joueuse demande si le train n'est pas en approche à ce moment. Le gardien n'avait rien dit à ce sujet auparavant. Il décide d'autoriser un test de chance pour régler la question. Le test est un succès : le train entre en gare au moment même où l'adorateur s'approche. Saisissant l'opportunité, Harvey pousse son adversaire devant la locomotive d'un grand coup de mallette.
L'action nécessite de réussir une manœuvre de combat. Comme il apprécie l'idée d'Anne, le gardien lui octroie un dé bonus pour son appréciation originale de la situation. Le fanatique tente de s'emparer du sac et le gardien décide que son objectif est de se saisir d'Harvey pour le pousser devant le train ! Les deux camps effectuent un test de manœuvre. Harvey subit un dé malus, sa carrure étant inférieure de 1 point à celle de son adversaire, ce qui annule le dé bonus accordé par le gardien.
Le jet de corps à corps d'Anne donne un 08, une réussite majeure.
Le jet du fanatique donne un 23, une réussite ordinaire.
Harvey s'accroche à la mallette et pousse le fanatique devant le train… le gardien ne prend même pas la peine de déterminer les dégâts !

Combat à distance

S'il est vrai que j'ai logé six balles dans la tête de mon meilleur ami, j'espère démontrer par la présente que je ne suis pas son assassin.

— H. P. Lovecraft,
Le Monstre sur le seuil

Pour résoudre une attaque par arme à feu, lancez un 1D100 et comparez le résultat avec la spécialité appropriée de Combat à distance.
Ce genre de tests ne reçoit pas d'opposition. Le niveau de difficulté est déterminé par la portée, divers facteurs pouvant accorder des dés bonus ou malus. Un échec n'inflige jamais de dégâts.

Combat à distance et ordre de DEX

Il faut moins de temps pour appuyer sur une gâchette que pour manier un bâton ou une épée. Les armes à feu prêtes à tirer peuvent donc tirer à un rang égal à la DEX du porteur +50.

Portées et difficulté des attaques à distance

Le niveau de difficulté d'un test d'attaque à distance est toujours établi en fonction de la portée. Chaque fois que vous doublez la portée de base d'une arme (indiquée dans la *Table XVII : Armes*), augmentez la difficulté d'un cran.

- Portée de base ou moins : difficulté ordinaire.
- Longue portée (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté majeure.
- Très longue portée (jusqu'à quatre fois la portée de base) : difficulté extrême.

Tout modificateur supplémentaire se traduit en dés bonus ou malus.
À très longue portée, quand seul un niveau de réussite extrême permet de toucher la cible, un empalement ne peut être obtenu que sur un succès critique (un jet de 01).

Modificateurs d'attaque par armes à distance

Une fois le niveau de difficulté du tir fixé, on prend en compte tous les autres facteurs offrant un avantage ou un désavantage significatifs. Certaines possibilités sont notées ci-dessous, mais d'autres pourraient survenir en jeu. Ces modificateurs apportent soit un dé bonus, soit un dé malus.

Se mettre à couvert (dé malus)

Une cible qui a conscience d'être visée peut réagir en se mettant à couvert. Cela peut vouloir dire qu'elle se jette derrière une barrière physique, qu'elle se plaque au sol ou qu'elle se met à courir en baissant la tête pour tenter de gêner l'attaquant.

Se mettre à couvert nécessite un test d'Esquive. Si le test réussit, la cible devient plus difficile à viser et l'attaquant reçoit un dé malus.

Cette action répond à une situation désespérée. Un personnage qui choisit cette option perd sa prochaine attaque, que son action réussisse ou non. S'il a déjà utilisé son action du tour, alors il perd celle du prochain tour. La seule option possible pour un personnage qui s'est mis à couvert, en attendant de récupérer son action, est d'esquiver les autres attaques. Un individu disposant de plusieurs attaques et qui se met à couvert abandonne toutes ses attaques sans exception.

Couvert et caches (dé malus)

Le degré de protection offert par un couvert dépend du gardien. Une palissade en bois pourrait ne pas stopper une balle, mais elle dissimulera la cible, rendant le tir plus difficile. Une cible dissimulée au moins à moitié inflige un dé malus à une attaque par arme à distance.
Une personne cachée qui sort de son couvert même brièvement (par exemple pour tirer à son tour) peut être prise pour cible par quelqu'un autre, à condition que ce dernier ait retenu son action jusque-là.

Bout portant (dé bonus)

Si la cible est à bout portant, c'est-à-dire à un dixième de la DEX du tireur en mètres, l'attaquant reçoit un dé bonus.

Un attaquant qui utilise une arme à bout portant peut être la cible d'attaques rapprochées et se voir désarmé avec une manœuvre réussie lors du tour de son adversaire. Une cible ne peut néanmoins pas rendre les coups ou esquiver face à une attaque par arme à distance.

Viser (dé bonus)

Le tireur déclare prendre son temps pour viser lors de son tour dans l'ordre d'initiative. Le tir aura lieu au même rang de DEX, lors du prochain round. Si aucune autre action n'est entreprise entre-temps, l'attaquant recevra un dé bonus. Si le personnage subit des dégâts ou se déplace, il perd l'avantage de la visée. Un seul dé bonus peut être obtenu de cette façon.

Cible se déplaçant rapidement (dé malus)

Une cible se déplaçant à pleine vitesse (MVT 8 ou plus) est plus difficile à toucher : infligez un dé malus.



Taille de la cible (dé bonus ou malus)

Les cibles plus petites sont plus difficiles à toucher. Si la carrure de la cible est de -2 ou moins, infligez un dé malus.
Les cibles plus grandes sont plus faciles à toucher. Si la carrure de la cible est de 4 ou plus, accordez un dé bonus.

Recharger une arme à feu (dé malus possible)

Il faut un round de combat pour charger deux balles ou cartouches dans un pistolet ou un fusil, un round pour changer un barillet, deux rounds pour changer une ceinture de munitions.
En un round, il est possible de placer une balle ou une cartouche dans une chambre et de tirer dans la foulée en échange d'un dé malus.

Armes de poing, tirs multiples (dé malus)

De nombreuses armes de poing sont capables de tirer 2 ou 3 coups par round. Se contenter d'une balle permet

un tir plus stable et plus précis. Envoyer plusieurs balles favorise la vitesse au détriment de la précision. Lorsque vous tirez deux ou trois balles dans un même round, faites un test séparé pour chaque coup avec un dé malus à chaque tir.

Tirer dans un corps à corps

Les combattants impliqués dans un corps à corps se déplacent continuellement et ont tendance à se mettre les uns devant les autres. Un tireur visant un personnage dans une telle situation reçoit un dé malus. Une maladresse signifie qu'un allié a été touché. S'ils sont plusieurs dans la ligne de mire, celui dont la valeur de chance est la plus basse est touché.

> Harvey tire un coup avec son pistolet sur une cible à portée normale. Le niveau de difficulté est ordinaire. Le round suivant, il tire trois fois. Le joueur d'Harvey effectue trois tests (à difficulté ordinaire) et reçoit un dé malus à chaque jet.

Tir automatique

Un attaquant optant pour le tir automatique garde le doigt appuyé sur la gâchette pendant le round de combat. L'arme va alors continuer de faire feu jusqu'à ce que le tireur arrête ou que les munitions soient épuisées. C'est ce qu'on appelle le mode automatique. Certaines armes sont limitées à de courtes rafales (2 ou 3 balles) tandis que d'autres peuvent basculer du semi-automatique (coup par coup) au mode automatique en passant, sans oublier les rafales courtes.

Pour le mode automatique : Le joueur déclare le nombre de balles devant être tirées (au maximum autant de balles que le contenu du chargeur) avant de lancer les dés. À cause du recul, il est très difficile de mettre un grand nombre de balles dans une même cible. Pour simuler ce problème, le nombre de balles tirées est divisé en plusieurs séries de salves, chaque salve se soldant par un test d'attaque.

Une salve comprend un nombre de balles pouvant aller jusqu'au niveau du tireur dans la compétence mitraillettes ou mitrailleuses divisée par 10 (arrondie à l'entier inférieur, autrement dit lisez simplement le chiffre des dizaines). Quelle que soit la valeur de la compétence, une salve en mode automatique n'est jamais constituée de moins de trois balles. Par exemple : un personnage avec Combat à distance (mitraillettes) à 47 % enverra quatre balles par salve. S'il tire plusieurs salves en mode automatique, un personnage risque de vider tout son chargeur dans le round, bien que les chances de toucher diminuent une fois la première salve envoyée.

Rafales courtes : Une pression sur la gâchette envoie 2 ou 3 balles, ce qui est considéré comme la meilleure façon de préserver à la fois sa précision et ses munitions. Cette option est simplement traitée comme une salve de 2 ou 3 coups, en fonction de l'arme à feu. La compétence de l'utilisateur ne joue aucun rôle ici dans l'affaire.

Tir semi-automatique (coup par coup) :
Infligez un dé malus à chaque tir et effectuez un test de compétence pour chaque balle tirée, comme pour une série de tirs d'armes de poing (cf. *Armes de poing, tirs multiples,* page précédente).

Toucher sa cible en mode automatique :
Premier test d'attaque : Appliquez les règles habituelles d'une attaque par arme à feu (déterminez la difficulté en fonction de la portée puis appliquez les modificateurs).

Tests d'attaque ultérieurs : Ajoutez un dé malus (ou défaussez un dé bonus) pour chaque test supplémentaire. Si cela mène à trois dés malus, restez à deux dés et augmentez la difficulté d'un cran (d'ordinaire à majeure, de majeure à extrême, d'extrême à critique ou de critique à impossible).



L'attaquant doit effectuer un nouveau test d'attaque pour chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible.

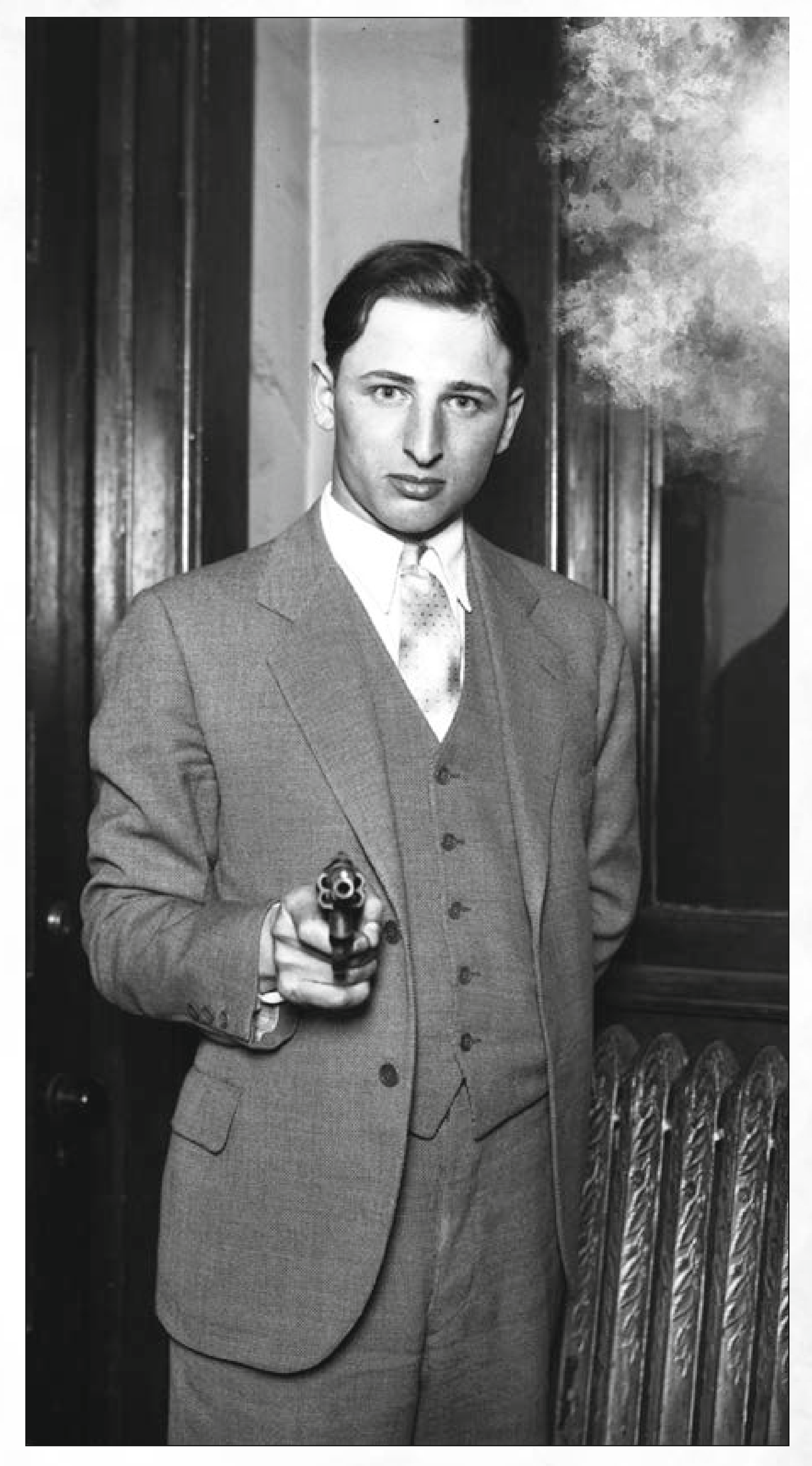
Toutes les cibles doivent être situées dans un arc de feu raisonnable (environ soixante degrés). Des munitions supplémentaires sont dépensées à chaque déplacement d'une cible à une autre (une balle par mètre). Ces balles sont perdues et ne peuvent donc pas être prises en compte dans la taille de la salve, les tests d'attaque ou la quantité de coups pouvant être tirés avant que des dés malus ne soient infligés.

Résoudre chaque test d'attaque :

- Si le test d'attaque est réussi : la moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant une éventuelle protection à chaque coup.
- Si l'attaque obtient une réussite extrême : tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté était extrême, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.

Pannes

Les armes à feu ont tendance à s'enrayer ou à faire long feu. Pour tout jet lié à l'attaque dont le résultat est supérieur ou égal au seuil de panne de l'arme (*cf. Table XVII : Armes*, pages 401-405), le tireur ne se contente pas d'échouer. Son arme ne tire tout simplement pas. Si l'arme est un revolver, un fusil de chasse à bascule ou un fusil à verrou, le problème est lié à la balle ou à la cartouche. Si le mécanisme est à levier, il s'agit d'un enrayement. Réparer un enrayement demande 1D6 rounds de combat plus un test réussi de Mécanique ou de Combat à distance. L'utilisateur peut tenter une fois par round jusqu'à ce qu'il réussisse. Si le test est également une maladresse, le gardien peut choisir si l'arme connaît une panne ou si quelque chose de pire advient (par exemple toucher un allié ou



Un tireur avec une compétence de 63 % se lance dans un tir automatique (avec plusieurs salves) contre une cible à portée normale. Il effectue un test d'attaque pour chaque salve de six coups. La première salve nécessite un succès ordinaire. La deuxième salve (coups 7-12) reçoit un dé malus, et la troisième (coups 13-18) subit quant à elle deux dés malus.

Si le tireur avait annoncé tirer une quatrième salve, celle-ci n'aurait reçu que deux dés malus, mais le niveau de difficulté (pour les coups 19-24) serait passé à majeur.

D'un autre côté, si le même tireur n'avait tiré que douze coups, les divisant équitablement entre trois cibles (soit quatre coups chacune) à portée normale, le premier test d'attaque aurait été pour les quatre coups sur la première cible. La seconde cible et les quatre coups suivants auraient nécessité un deuxième test d'attaque avec un dé malus, et la troisième cible et les quatre derniers coups auraient demandé deux dés malus. Dans ce cas, l'attaquant aurait choisi de trier ces trois salves partielles de quatre coups (plutôt que les six coups du mode automatique complet) pour économiser les balles.

Résumé des modificateurs de Combat à distance

DIFFICULTÉ	DÉ BONUS	DÉ MALUS
Ordinaire : portée normale	Viser pendant 1 round	Cible plongeant à couvert
Majeure : longue portée	Bout portant	Cible rapide (Mvt +8)
Extrême : très longue portée	Grande cible (carrure 4+)	Protection partielle (50 % +)
	Petite cible (carrure –2)	
	Tirs de pistolets multiples	
	Charger et tirer un coup en un round	
	Tirer dans un corps à corps	



Harvey enquête sur la disparition de son vieil ami Nott. Il entend un son étrange provenant d'une des chambres du dessus, sort son revolver (un 38 automatique) et ouvre précautionneusement la porte. Jetant un œil à l'intérieur, il aperçoit dans la pénombre une forme tapie… humaine ou animale ? Harvey crie : « Pas un geste, je suis armé ! » La chose montre les dents et crache avant de se jeter sur l'investigateur, qui décide de faire feu. Le gardien annonce le début du combat. Lors de telles rencontres, il faudrait normalement effectuer des tests de Santé Mentale, mais ceux-ci ne seront expliqués que plus tard. Partons du principe que Harvey garde ses esprits.

Harvey : DEX 55
Combat à distance (armes de poing) : 20 (ordinaire) / 10 (majeur) / 4 (extrême)
Esquive : 27 (ordinaire) / 13 (majeur) / 5 (extrême)
Impact : aucun
Carrure : 0
Points de vie : 15

Monstre : DEX 60
Combat rapproché (corps à corps) : 40 (ordinaire) / 20 (majeur) / 8 (extrême)
Esquive : 30 (ordinaire) / 15 (majeur) / 6 (extrême)
Impact : aucun
Carrure : 0
Points de vie : 14

Premier round

Harvey a déjà annoncé son tir qu'il effectuera au rang de DEX 105 (DEX+50 puisque son arme est prête à tirer, cf. *Combat à distance et ordre de DEX*, page 100). La créature agit en deuxième au rang 60. Si son arme n'avait pas été prête, Harvey aurait agi après elle.

Tour d'Harvey

Le pistolet d'Harvey peut tirer trois fois par round, mais sa joueuse préfère optimiser ses chances de toucher en ne tirant qu'une fois. La cible se trouvant à portée normale de l'arme, elle n'a besoin que d'un succès ordinaire pour toucher. En fait, sa cible est même à bout portant, il obtient donc un dé bonus à son attaque (cf. *Bout portant*, page 100).
La compétence armes de poing d'Harvey est de 20 %. Anne obtient une réussite ordinaire (après avoir eu le choix entre un 58 et un 18). Le revolver inflige 1D10 points de dégâts et arrache un bout de chair à la créature (5 points de dégâts).

Tour du monstre

Maintenant qu'elle est sur lui, Harvey peut clairement voir que la chose n'est pas humaine, mais étrangement canine. Elle l'attaque à l'aide de ses membres antérieurs munis de griffes. Anne opte pour une esquive.
Le gardien obtient 31 pour la bête qui utilise sa valeur de 40 en Combat rapproché, un succès ordinaire.
Anne obtient un 12, la moitié de la valeur d'Harvey, une réussite majeure, et évite le coup.

Deuxième round

Harvey agit encore en premier, son arme à feu étant toujours prête.

Tour d'Harvey

Son arme projette trois balles à toute vitesse. La cible est à bout portant, Harvey gagne donc un dé bonus à chaque tir, mais cet atout est annulé par le dé malus reçu pour avoir effectué plusieurs tirs dans un même round avec une arme de poing (cf. *Armes de poing, tirs multiples*, page 100).

Trois jets de dés sont effectués, un par tir (chacun nécessitant une réussite ordinaire) : 04, 27 et 92. Deux des tirs échouent, mais le premier indique une réussite extrême. Un succès extrême signifie un empalement, les dégâts sont donc de 1D10+10. La chose s'effondre.

Tour du monstre
Le monstre est mort ou mourant et ne peut donc plus entreprendre d'action.

Troisième round
Avant qu'Harvey ne puisse vérifier l'état de la créature, il en aperçoit deux autres rôdant dans les ombres à l'autre bout de la pièce.

Tour d'Harvey
Harvey lève son arme pour faire feu une nouvelle fois. Choisissant sa cible avec soin, il passe un round à viser et obtient un dé bonus à son tir (cf. *Viser*, page 100).

Tour du monstre
Les créatures semblent être occupées à se nourrir et ne prêtent visiblement aucune attention à Harvey malgré les coups de feu qui viennent de retentir.

Quatrième round

Tour d'Harvey
Harvey tire au rang de DEX 105 après avoir passé un round à viser. La créature la plus proche est dissimulée par une table retournée. La table paraît peu résistante ; Harvey décide de tirer au travers. La chose est à environ 6 mètres, elle n'est pas à bout portant, mais reste sous la portée de base du revolver (15 mètres), le niveau de difficulté du tir est donc ordinaire.
La créature étant partiellement dissimulée, Harvey reçoit un dé malus (cf. *Couvert et caches*, page 100) qui est annulé par le dé bonus obtenu en visant.
Anne effectue un test d'attaque pour le tir et obtient un succès majeur avec 09. Il lance 1D10 et obtient 7 points de dégâts, réduits de 2 points à cause du niveau d'armure de la table, pour un total de 5 points.

Tour du monstre :
Surprises par la proximité du tir, les deux créatures prennent conscience du danger et foncent vers la fenêtre la plus proche.

Cinquième round
Harvey court vers la fenêtre et vide son arme sur les créatures en fuite. Le gardien décide qu'il a le temps de tirer une fois à portée normale, en vain. C'était là son sixième coup de feu, son revolver est donc vide.

Sixième round de combat
Tour d'Harvey
Harvey engage une balle et tire dans le même round pour toucher une des choses avant qu'elles ne disparaissent dans la nuit. Le tir s'effectue à portée très longue (40 mètres), la difficulté est extrême (cf. *Portées et difficulté des attaques à distance*, page 100). À cela s'ajoute un dé malus car Harvey recharge et tire dans le même round (cf. *Recharger une arme à feu*, page 100). Le joueur d'Harvey saute de joie en voyant le 01 et le 00 du dé malus, soit un résultat final de 01 ! Un succès critique à très longue portée indique un empalement, soit 1D10+10 points de dégâts, de quoi clouer le monstre au sol.

Tour du monstre
La créature restante s'échappe sans la moindre blessure.

Harvey se retourne et voit à ses pieds le corps à moitié dévoré de son vieil ami Nott. Il va ensuite s'assurer que le premier monstre est bien mort.





Harvey et deux de ses amis, Rodger et Cecil, se rendent à une rencontre arrangée dans un vieil entrepôt quand soudain un gangster surgit des ombres, une mitraillette à camembert à la main, et ouvre le feu sur les investigateurs. Le round de combat est initié !

Gangster : DEX 50
Combat à distance (mitraillettes) : 40 (ordinaire) / 20 (majeur) / 8 (extrême)
Combat rapproché (corps à corps) : 30 (ordinaire) / 15 (majeur) / 6 (extrême)
Esquive : 25 (ordinaire) / 12 (majeur) / 5 (extrême)
Impact : 1D4
Points de vie : 13

Harvey : DEX 55
Combat rapproché (corps à corps) : 25 (ordinaire) / 12 (majeur) / 5 (extrême)
Esquive : 27 (ordinaire) / 13 (majeur) / 5 (extrême)
Impact : aucun
Points de vie : 15

Rodger : DEX 70
Combat rapproché (corps à corps) : 40 (ordinaire) / 20 (majeur) / 8 (extrême)
Esquive : 42 (ordinaire) / 21 (majeur) / 8 (extrême)
Impact : 1D4
Points de vie : 14

Premier round

Le gangster commence, ajoutant 50 à sa DEX grâce à son arme prête à faire feu.

Tour du gangster

Le dixième de la compétence mitraillettes du gangster est de 4, celui-ci peut donc envoyer des salves de quatre coups. Il décide d'envoyer quatre coups à chacun des trois investigateurs (3 salves, 12 coups au total). Harvey et Cecil se mettent à couvert, mais Rodger sort son pistolet et tient sa position. Harvey réussit un test d'Esquive tandis que Cecil échoue. Le gardien décide que les investigateurs sont à 3 mètres les uns des autres. Le gangster perd donc 6 balles supplémentaires à aller de cible en cible. Au total, ses munitions auront été réduites de 18 ce round-ci.

Sa compétence mitraillettes est de 40 %. Les cibles sont à portée normale, le niveau de difficulté est donc ordinaire. Le gangster subit un dé malus lors de son tir contre Harvey qui a réussi à se mettre à couvert (cf. *Se mettre à couvert*, page 100).
Le gardien obtient 33 et 43 (avec le dé malus dû à la mise à couvert) contre Harvey, un échec.

Passant à la deuxième cible, il obtient les résultats 04 et 04 (avec un dé malus puisqu'il s'agit du deuxième test d'attaque du gangster ce round-ci) contre Cecil, une réussite extrême qui indique que tous les coups ont porté et que la moitié d'entre eux se concluent par un empalement. Le gardien lance deux fois 1D10+2 plus deux fois 12+1D10+2 pour un total de 45 points de dégâts. Cecil est tué sur-le-champ.
Le gardien effectue maintenant la troisième attaque du gangster avec deux dés malus et rate Rodger.

Tour d'Harvey
Harvey a plongé à couvert et a donc abandonné sa prochaine action, il ne peut donc rien faire pour le moment. Il reste caché derrière la voiture qui lui sert d'abri.

Tour de Rodger
Rodger tire un coup de feu, mais il manque son adversaire.

Deuxième round
Le gangster pointe toujours sa mitraillette en direction des investigateurs, mais Rodger a désormais son arme à feu prête à tirer (DEX 70+50) ce qui signifie qu'il agit en premier et est suivi par le gangster puis par Harvey toujours tapi derrière son véhicule.

Tour de Rodger
Rodger tire, mais sans atteindre sa cible.

Tour du gangster
Le gangster envoie une rafale de 16 coups sur les deux investigateurs (4 salves, 8 balles par cible). Les cibles sont à portée normale, le niveau de difficulté est donc ordinaire. Harvey reste derrière sa voiture qui lui offre un couvert partiel, son assaillant aura donc un dé malus supplémentaire lors de son attaque contre lui. Rodger tente de plonger à couvert, mais échoue. Le gardien décide que les deux investigateurs sont à 10 mètres l'un de l'autre, le gangster perd donc 10 balles supplémentaires à aller d'une cible à l'autre (ses munitions auront été réduites de 26 ce round-ci, ce qui laisse 6 balles dans son chargeur camembert).

Le gardien obtient un 87 pour toucher Rodger lors de sa première salve de 4 coups, un échec. Il effectue alors une seconde attaque avec un dé malus pour la deuxième salve de 4 coups. Il obtient 92 et 72, un autre échec.

Le gangster change maintenant de cible et passe à Harvey pour son troisième test. Il devrait normalement subir trois dés malus, deux pour le fait d'effectuer une troisième attaque et un pour le couvert partiel d'Harvey. Le maximum de dés malus possible étant de deux, il ne lance que deux dés, mais le niveau de difficulté de l'attaque monte d'un cran (passant à majeur). Il obtient 02, 12 et 12. 12 est une réussite majeure, la moitié des quatre balles touchent leur cible. Le gardien lance 1D10+2 pour chaque touche et obtient un total de 6 points de dégâts. Il décrit la scène, déclarant que deux balles traversent le capot de la voiture et frappent Harvey à l'épaule.

Pour sa dernière salve de 4 contre Harvey, le gangster devrait normalement recevoir un autre dé malus. Le maximum étant atteint, la difficulté monte encore d'un cran et passe à extrême. Cette fois, le gardien obtient 08, 38 et 98. 98 est à la fois une maladresse et une panne. Le gardien opte pour la seconde solution : l'arme s'enraye.

Tour d'Harvey
Harvey sort de son couvert, court jusqu'au gangster et lui assène un coup de poing. Le gangster esquive et Harvey le rate.

Troisième round
Rodger devrait normalement agir en premier ce round-ci grâce à son arme prête à tirer, mais il a tenté de se mettre à couvert le round précédent alors qu'il avait déjà agi, il a donc perdu sa prochaine action. Harvey affronte le truand au corps à corps. La mitraillette est enrayée, mais le voyou pourrait encore s'en servir pour frapper.

Tour du gangster
Réalisant que son arme est enrayée, le gangster s'enfuit.

Tour d'Harvey
Harvey comprime sa blessure et regarde Rodger d'un air ahuri.

Tour de Rodger
Rodger ne peut rien faire sinon regarder, hagard, le gangster s'enfuir.

Blessures et guérison

Je pense qu'ils veulent se débarrasser de moi à cause de ce que j'ai découvert. J'ai trouvé une grosse pierre noire recouverte de hiéroglyphes inconnus à demi effacés dans les bois sur Round Hill, à l'est ; après que je l'eus ramenée, tout est devenu différent. S'ils pensent que j'en sais trop, ils tenteront de me tuer ou de m'arracher à la terre pour m'emmener d'où ils viennent. Il leur arrive de temps à autre d'enlever des hommes de science, pour se tenir informés de l'état du monde des humains.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui chuchotait dans les ténèbres

La description des dégâts devrait être adaptée au type et au degré des blessures reçues. Un investigateur n'est ainsi pas simplement touché, mais touché au bras ou ailleurs. De même, une chute implique d'avoir une cheville foulée ou une bosse à l'arrière du crâne, en plus de la perte de points de vie.

Les gardiens devraient décrire les effets des coups et ne pas se contenter d'un simple « Tu as perdu 3 points de vie ».

Noter les dégâts

Le nombre de points de dégâts infligés par une attaque peut être utilisé pour faire la différence entre des blessures ordinaires et graves. Une personne mise hors d'état à coups de poing (chaque coup infligeant une petite quantité de dégâts) pourrait bien se réveiller le jour suivant, dans un état lamentable, certes, mais capable d'agir. D'un autre côté, une personne encaissant le même nombre de points de dégâts en une seule attaque (par exemple un tir) pourrait être hors de combat pendant au moins une semaine avant même que le lent processus de guérison ne commence. Un coup de poing entraînera généralement des dégâts ordinaires, quand un coup de feu provoquera souvent une blessure grave.

Si les dégâts infligés en une seule attaque font :

- Moins de la moitié des points de vie maximum de la cible, il s'agit de dégâts ordinaires ;
- La moitié des points de vie maximum de la cible voire plus, il s'agit d'une blessure grave ;
- Plus du maximum des points de vie de la cible, celle-ci meurt.

Effets des dégâts ordinaires

Les dégâts ordinaires sont le résultat d'une attaque faisant perdre moins de la moitié des points de vie maximum de la cible en une fois. Elles n'ont pas de conséquences durables sur le blessé tant que ses points de vie ne sont pas réduits à zéro (auquel cas le personnage tombe inconscient). Un personnage ne peut pas mourir des effets de dégâts ordinaires.

Effets d'une blessure grave

Une blessure grave est le résultat d'une attaque infligeant autant ou plus de la moitié des points de vie maximum de la cible en une fois. Un personnage qui a reçu une blessure grave peut mourir si ses points de vie actuels sont réduits à zéro.
Quand un personnage encaisse une telle blessure :

- Cochez la case « Blessure grave » ;
- Le personnage tombe immédiatement à terre ;
- Faites un test de CON pour éviter qu'il ne sombre dans l'inconscience.

Si les points de vie actuels tombent à zéro alors que la case « Blessure grave » est cochée, le personnage est mourant (cf. *Mourant*, page suivante).

Effets d'être à 0 point de vie

Une fois les points de vie tombés à zéro, les dégâts supplémentaires cessent d'être enregistrés. Il n'y a pas de « points de vie négatifs ». À zéro point de vie, le personnage sombre dans l'inconscience.

Bien que l'on ignore les dégâts supplémentaires, toute tentative résolue pour tuer un personnage inconscient a toutes les chances de réussir.

Le fait d'arriver à zéro point de vie peut impliquer une de ces trois conditions (basées sur le principe du triage) :

- Si le personnage n'a subi que des dégâts ordinaires, il ne mourra pas et guérira en temps et en heure.
- Si le personnage a subi une blessure grave, il mourra bientôt à moins de recevoir les Premiers soins (cf. *Mourant*, page suivante). Si un personnage en pleine forme reçoit des dégâts exactement égaux à son maximum de points de vie, il tombe, mourant.
- Si le personnage a subi plus de dégâts que son maximum de points de vie en une seule attaque, la mort est inévitable.

Harvey a 15 points de vie. Des dégâts de 8 points ou plus lui infligeront une blessure grave. Il devient la proie d'un fanatique déchaîné et, au cours du combat, subit 3 points de dégâts puis 8 points. Ses points de vie actuels sont de 4. La blessure grave le met à terre. Il doit aussi effectuer un test de CON qu'il réussit brillamment. Il reste conscient.



Premiers soins

Pour être efficaces, les Premiers soins doivent être administrés dans l'heure. Dans ce cas, ils permettent la récupération de 1 point de vie. Ils peuvent être tentés une fois, toute tentative supplémentaire constituant un redoublement du test. Deux personnes peuvent collaborer pour administrer les Premiers soins, un succès étant accordé si ne serait-ce que l'un des deux réussit. Notez qu'il existe un cas particulier concernant le traitement d'un personnage mourant (cf. *Mourant*, ci-dessous), où le meilleur résultat possible d'un test de Premiers soins est de réussir à stabiliser temporairement le malheureux.

Médecine

Le traitement des blessures par le biais de la compétence Médecine demande au minimum une heure et peut être pratiqué n'importe quand après que les dégâts ont été encaissés. Cependant, si les soins ne sont pas prodigués le même jour, la difficulté est augmentée (passant au niveau majeur). Un personnage traité avec succès par médecine récupère 1D3 points de vie (en plus des éventuels Premiers soins reçus auparavant) à moins qu'il ne soit mourant (cf. *Mourant*, ci-dessous). Il devra d'abord avoir reçu avec succès des Premiers soins qui seront ensuite stabilisés avec Médecine. Voir *Guérison des blessures graves*, ci-après.

Mourant

Un personnage devient mourant quand ses points de vie sont réduits à zéro et qu'une blessure grave a été subie. Notez « 0 » en guise de points de vie actuels et cochez la case « Mourant ».

Le personnage sombre immédiatement dans l'inconscience. Le joueur doit faire un test de CON à la fin du round suivant et tous les rounds ultérieurs. Si un de ces tests échoue, le personnage meurt sur-le-champ. Seule la compétence Premiers soins peut être utilisée pour stabiliser un personnage. Médecine ne peut pas servir dans une telle situation (cf. Chapitre 4 : *Compétences*).

L'action de Premiers soins pour stabiliser un personnage n'est que temporaire et doit être suivie d'un test réussi de Médecine. Un personnage mourant qui a été stabilisé à l'aide de Premiers soins devra effectuer un test de CON à la fin de chaque heure. Un échec indiquera que la condition du patient s'est détériorée. Celui-ci redeviendra mourant, nécessitera à nouveau des Premiers soins et devra effectuer un test de CON à la fin de chaque round.

La compétence Médecine est utilisée pour traiter un personnage mourant après que ce dernier a été stabilisé par l'usage de Premiers soins. Une fois ce test réussi, vous pouvez décocher la case « Mourant » et augmenter ses points de vie de 1D3. Un test de récupération (cf. *Guérison des blessures graves*, ci-dessous) devra également être effectué à la fin de chaque semaine de soins et/ou d'alitement.

> Pour poursuivre avec l'exemple précédent : Harvey ayant reçu 5 points de dégâts supplémentaires, ses points de vie tombent à zéro. Puisqu'il a auparavant subi une blessure grave (8 points de dégâts en une seule attaque), il est maintenant mourant. Anne coche la case « Mourant » de sa fiche et note zéro à la place de ses points de vie actuels. Le round suivant, un de ses compagnons tente de lui administrer les Premiers soins, mais échoue. Le test de CON de Harvey réussit néanmoins, ce qui lui permet de tenir un round de plus. Son ami tente une nouvelle fois un test de Premiers soins, cette fois réussi. Harvey est emmené sur-le-champ dans un hôpital où il reçoit une assistance médicale professionnelle. La case « Mourant » est décochée et Harvey regagne 2 points de vie (1D3 suite au test de Médecine). Après une semaine de repos il effectue un test de récupération (cf. ci-après).

Guérison des dégâts ordinaires

Récupérer de blessures ordinaires est relativement rapide. Si le personnage n'a pas subi de blessure grave (la case « Blessure grave » n'est pas cochée), alors le personnage récupère 1 point de vie par jour.

> Lors d'un autre accident, Harvey (qui a un total de 15 points de vie) encaisse 4, puis 6, puis 7 points de dégâts. Il a donc subi un total de 17 points de dégâts. Ne pouvant noter de points de vie négatifs, sa joueuse note zéro sur sa feuille. Il n'a cependant subi que des dégâts ordinaires, aucune attaque n'ayant infligé plus de la moitié des points de vie maximum en une fois. Harvey récupère donc 1 point de vie par jour et sera totalement guéri en 15 jours.

Guérison des blessures graves

Un test de CON doit être effectué à la fin de chaque semaine de jeu tant que la case « Blessure grave » est cochée.

- Si le test échoue, aucune récupération n'est autorisée cette semaine-là. Sur un succès, 1D3 points de vie sont récupérés.
- Sur une réussite extrême, 2D3 points de vie sont récupérés.
- Ajoutez un dé bonus : si le personnage se repose à temps plein dans un environnement adéquat.
- Ajoutez un dé bonus : si le personnage reçoit des soins médicaux adéquats. Le soignant muni de la plus haute valeur en Médecine devra faire un test à la fin de chaque semaine (avant le test de CON du patient).
- Ajoutez un dé malus : si le personnage est dans un environnement inapproprié et incapable de se reposer et/ou si le test de Médecine s'est soldé par une maladresse.

Une blessure grave guérit (et on décoche la case correspondante) quand un personnage obtient une réussite extrême à son test de récupération (test de CON) ou quand il a retrouvé au moins la moitié de ses points de vie totaux.

Si le test indique une maladresse, il en résulte une blessure durable, une complication ou pire. Plutôt que de tirer une complication aléatoire, nous encourageons le gardien à choisir un élément lié à la nature des blessures du personnage (boitement, cécité partielle, doigt ou membre en moins, visage marqué, etc.) et de le noter dans le profil de l'investigateur (sous « *Séquelles et cicatrices* »).

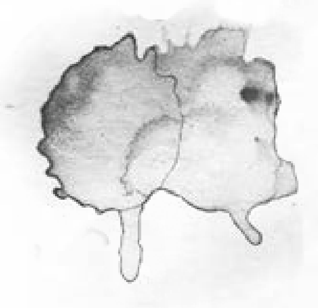


Photo ci-contre :
Les séjours à l'hôpital seront vite la routine des investigateurs



Après avoir failli mourir (voir l'exemple précédent, pour Mourant, page 108), Harvey récupère de ses blessures à l'hôpital. Il profite des meilleurs soins et d'un repos complet et gagne donc deux dés bonus à son test de récupération. Il obtient une réussite majeure, ce qui déclenche la récupération de 3 points de vie (1D3). Harvey va désormais suffisamment bien pour renter chez lui. Il effectue quelques menus travaux la deuxième semaine (et ne se repose donc pas). N'étant plus suivi, il n'obtient plus de dé bonus. Il échoue cette fois : pas de récupération. La troisième semaine, il comprend qu'il doit lever le pied et demande à une infirmière de ses amis de s'occuper de lui pendant qu'il se repose : il reçoit un dé bonus. L'infirmière effectue un test de Médecine pour ses soins. Elle réussit et donne à Harvey un second dé bonus. Ce dernier obtient une réussite extrême à son test de récupération de la fin de la troisième semaine. Il regagne encore 5 points de vie (2D3) et décoche la case « Blessure grave ». Ses points de vie actuels sont maintenant à 8. Il gagne désormais un point de vie par jour. Après sept jours, le voilà en pleine forme à son maximum de 15.

Prenons un autre exemple : Cecil est en expédition dans les jungles de l'Amérique du Sud. Il encaisse une blessure grave pendant un combat et est mordu au bras gauche. Un ami lui administre les Premiers soins, mais il ne peut se reposer convenablement. En plus des problèmes de la jungle, le groupe doit se presser pour empêcher un culte d'invoquer son dieu impie. À la fin de la semaine, Cecil tente un test de récupération avec un dé malus et obtient une maladresse. Le gardien décide que la blessure s'est infectée et que l'avant-bras est devenu gonflé et douloureux. Sans traitement médical urgent, l'infection pourrait tuer le malheureux. L'investigateur regarde ses compagnons : l'un d'entre eux va devoir pratiquer une amputation !

Inconscience et mort

L'Appel de Cthulhu est un jeu horrifique et il peut parfois être plus terrifiant pour un investigateur de rester conscient. Si le gardien le décide, un personnage peut être mis hors de combat plutôt que totalement inconscient. De même, la mort finale n'a pas besoin d'advenir instantanément : la lumière dans l'œil du malheureux pourrait ne pas s'éteindre avant l'avènement d'un événement dramatique ou la prononciation des derniers mots. Au gardien de décider.

Autres formes de dégâts

Le gardien sera souvent contraint de décider des dégâts causés par un événement quelconque comme un téléviseur tombant sur un pied, une personne percutant une porte ou quelqu'un tombant dans une cage d'ascenseur. Quelle que soit l'origine du mal, considérez la blessure probable en vous basant sur la colonne la plus à gauche de la *Table III : Autres formes de dégâts*.

Ne vous sentez pas contraint de vous limiter aux dégâts indiqués, augmentez ou diminuez les chiffres en fonction des circonstances.

Chaque type de blessure correspond à un incident ou à un round d'exposition (un round à être frappé par un adversaire, une balle, un round de noyade, un round à brûler…). Le personnage encaissera de nouveaux dégâts les rounds suivants s'il reste exposé à la source des dégâts.

Table III : Autres formes de dégâts

BLESSURE	DÉGÂTS	EXEMPLE
Mineure : Une personne pourrait survivre à de multiples occurrences de ce niveau de dégâts.	1D3	Coups de poing, de pied, de tête, acide léger, fumée épaisse*, petit rocher lancé, chute (par tranche de 3 mètres) sur un sol mou type marécage.
Modérée : Pourrait provoquer une blessure grave ; il en faudrait plusieurs pour tuer.	1D6	Chute (par 3 mètres) sur de l'herbe, gourdin, acide fort, respirer de l'eau*, être exposé au vide*, balle de petit calibre, feu (torche enflammée).
Sévère : Blessure grave probable. Une ou deux occurrences suffisent à rendre quelqu'un inconscient ou à le tuer.	1D10	Balle de 38, chute (par 3 mètres) sur du béton, hache, feu (lance–flammes, traverser une pièce en flammes), être à 6–9 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite qui explose, poison léger**.
Mortel : Une personne ordinaire a 50 % de chances de mourir.	2D10	Touché par une voiture à 50 km/h, se trouver à 3–6 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison fort**.
Terminal : Mort instantanée probable.	4D10	Heurté par une voiture à vive allure, se trouver à moins de 3 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison létal**.
Réduit en bouillie : La mort est presque certaine.	8D10	Être impliqué dans une collision entre deux voitures roulant à toute vitesse, être heurté par un train.

* **Asphyxie et noyade :** Faites un test de CON chaque round ; après un premier échec, les dégâts sont subis chaque round jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la victime parvienne à respirer. Si le personnage est épuisé physiquement, une réussite majeure est demandée pour chaque test de CON.

** **Poisons** : Un test extrême de CON divisera les dégâts liés à l'empoisonnement. Les poisons peuvent provoquer toutes sortes de symptômes supplémentaires tels que des douleurs stomacales, des vomissements, diarrhées, frissons, suées, crampes, jaunisses, arythmies cardiaques, troubles de la vision, convulsions, inconscience et paralysie. Au gardien de décider si les symptômes permettent à la victime d'agir ou non, ou avec un dé malus voire un niveau de difficulté accru. Sous certaines circonstances, le gardien peut autoriser à se débarrasser des effets d'un poison sur une réussite critique lors du test de CON.

Aide-mémoire : les dégâts

Le personnage subit des dégâts d'une seule blessure

Les dégâts sont inférieurs à la moitié des points de vie max :
Dégâts ordinaires
Premiers soins : soignent 1 point
Médecine : soigne 1D3 points

Les dégâts sont égaux ou supérieurs à la moitié des points de vie max :
Blessure grave
1) Tombe à terre
2) Test de CON : si échec, tombe inconscient

Les dégâts sont supérieurs aux points de vie max :
Mort

Les points de vie tombent à zéro

Une blessure grave a–t–elle été encaissée ? (La case « Blessure grave » est–elle cochée ?)

non →
Inconscient
Récupère 1 point de vie par jour
Premiers soins : soignent 1 point
Médecine : soigne 1D3 points

oui →
Mourant : cochez la case « Mourant », notez « 0 » dans points de vie actuels

[Round actuel] Quelqu'un administre–t–il des **Premiers soins** avec succès ?

non →
Test de CON à la fin du round après avoir sombré dans l'inconscience et chaque round après ; un échec entraîne la mort.
Test de CON réussi

oui →
Temporairement stabilisé (+1 point de vie)

Dans l'heure qui suit : quelqu'un administre–t–il un **test réussi de Médecine** ?

non →
Test de CON à la fin de chaque heure
Test de CON réussi
Test de CON raté

oui →
La guérison commence : décochez la case « Mourant » et gagnez 1D3 points de vie. Faites un test de **récupération** pour la blessure grave à la fin de chaque semaine.



Guérison des blessures graves

Test de récupération à la fin de chaque semaine.
Échec : pas de guérison.
Succès : récupère 1D3 points.
Succès extrême : récupère 2D3 points et efface la blessure grave.

- Dé bonus si soigné correctement (test de Médecine).
- Dé bonus si le patient se repose ou est dans un environnement adéquat.
- Dé malus si mauvaises conditions.



Règles supplémentaires : options de combat

Le début de ce chapitre contient l'essentiel des règles dont vous avez besoin pour gérer des affrontements. Nous vous conseillons de vous y limiter tant que vous ne les maîtriserez pas complètement.

Vous trouverez ci-dessous une collection de règles optionnelles pouvant être ajoutées selon votre bon vouloir. Vous n'êtes pas obligés de les utiliser sous prétexte qu'elles sont inscrites dans ce livre. Certaines personnes préfèrent juger de façon spontanée chaque situation selon ses mérites propres, alors que d'autres préfèrent se reposer sur un solide jeu de règles prédéfinies. À vous et votre groupe de décider de la méthode à suivre.

Tester l'initiative

Si vous préférez apporter des variations aux combats, demandez à chacun de faire un test de DEX pour déterminer l'ordre d'initiative. Ceux ayant obtenu une réussite extrême seront les premiers à agir, suivis des réussites majeures, puis des réussites ordinaires et enfin de ceux ayant échoué.

Si plus d'un personnage obtient le même degré de réussite, donnez la priorité à ceux dont la DEX est la plus haute. Si des personnages sont encore à égalité, utilisez les valeurs des compétences de combat pour les départager. Ceux qui obtiennent un 01 (une réussite critique) à leur test de DEX devraient recevoir un avantage tactique ou un dé bonus à leur première attaque.

Ceux qui obtiennent une maladresse devraient perdre leur première attaque, peut-être en faisant tomber leur arme ou en trébuchant.

Une fois l'ordre d'initiative déterminé, conservez-le pour toute la durée du combat.

Notez les noms de chaque combattant dans l'ordre ainsi que leur niveau de réussite (par exemple : « Brian, échec »). De cette façon, si d'autres protagonistes rejoignent le combat, ils n'auront qu'à faire un test de DEX pour être insérés dans l'ordre existant. Cela sera également utile si les personnages sortent les armes à feu puisque celles-ci affecteront le timing de leurs actions durant le round.

Lorsque cette règle optionnelle est utilisée, un personnage disposant d'une arme à feu prête à tirer peut faire son test avec un dé bonus. Si cette arme est sortie au milieu du combat et est prête au début d'un round, le détenteur pourra ainsi refaire son test de DEX avec ce dé bonus. Si le nouveau résultat est pire que le précédent, il pourra tout de même conserver sa place dans l'ordre d'initiative.

> Harvey (DEX 55) obtient un 13, une réussite majeure. Colin (DEX 60) obtient un 84, un échec. Le fanatique (DEX 50) obtient un 14, une réussite majeure. Harvey agit en premier, puis le fanatique, puis Colin. Si le système de base avait été utilisé, l'ordre aurait été : Colin, Harvey puis le fanatique.
>
> Un autre adorateur arrive au milieu du combat. Il a une DEX de 50 et obtient un 45, un succès ordinaire. Dans l'ordre d'initiative, il se positionne après le premier fanatique.
>
> Lors d'un round ultérieur, Colin sort une arme à feu. Au début du round suivant, son arme est prête, il re-teste donc son initiative avec un dé bonus, obtenant une réussite majeure. Cela le place premier dans l'ordre d'initiative.

Coups assommants

Les règles de base permettent déjà d'assommer quelqu'un : quand une attaque inflige une blessure grave (une quantité de dégâts égale ou supérieure à la moitié des points de vie maximum de la cible), la victime doit faire un test de CON pour rester consciente. De plus, une cible réduite à zéro point de vie sombrera automatiquement dans l'inconscience.

Les règles de base nécessitent néanmoins des quantités importantes de dégâts pour fonctionner tandis que nous avons l'habitude de voir au cinéma ou à la télévision des personnages se faire assommer à longueur de temps. Plutôt que de souffrir d'un traumatisme ou d'une fracture du crâne, ces bienheureux se réveillent un peu plus tard en se frottant la tête avant de poursuivre leur vie comme si de rien n'était.

Si vous souhaitez introduire une règle permettant d'assommer comme dans les films, traitez celle-ci comme une manœuvre à base d'attaque contondante (coup de poing, bâton, crosse, etc.). Si la manœuvre réussit, l'adversaire est assommé et ne subit que 1 point de dégâts. Les coups assommants peuvent être utilisés contre des adversaires dotés d'un crâne ou d'un point vital similaire (humains, Profonds, goules et autres, mais pas les shoggoths).

> Harvey souhaite assommer le garde de sécurité du British Museum. Il s'empare d'un extincteur, parvient à se glisser discrètement derrière sa victime et la frappe à l'arrière du crâne. Se référant à *Porter le premier coup (surprise)* (cf. page 106), le gardien décide que la cible est totalement inconsciente de l'attaque et que celle-ci sera donc automatiquement réussie. Le garde encaisse 1 point de dégâts et est mis K.O.
>
> Si Harvey avait raté son test de Discrétion, il aurait dû tenter une manœuvre de combat avec pour objectif le fait d'assommer le garde. Ce dernier était plutôt costaud avec une carrure de +1, soit un point de plus qu'Harvey qui aurait donc subi un dé malus. S'il avait obtenu une réussite ordinaire et si le garde avait raté son esquive, l'investigateur aurait réussi et le garde aurait été assommé.

Dépenser de la chance pour rester conscient

Si vous utilisez la règle optionnelle permettant de dépenser des points de chance pour altérer les tests, alors vous pouvez aussi le faire pour rester conscient quelques rounds de plus. Rester conscient jusqu'à la fin du round actuel coûte 1 point de chance. Ce coût double après chaque round (2, 4, 8, etc.) et la dépense doit être faite au début de chaque nouveau round. Il s'agit là d'une lame à double tranchant, un personnage actif offrant aussi une cible plus intéressante aux attaques.

> Harvey subit une blessure grave et échoue à son test de CON. Il tombe automatiquement à terre et devrait sombrer dans l'inconscience, mais Anne dépense 1 point de chance pour qu'il reste conscient jusqu'à la fin du round actuel. Au début du round suivant, elle dépense 2 points de chance. Au début du troisième round, elle doit dépenser 4 points supplémentaires. Après avoir dépensé un total de 7 points de chance, Harvey parvient à se mettre en sécurité. Au début du quatrième round, il ne dépense aucun point et sombre enfin dans l'inconscience.

Éviter que rien ne se passe quand tout le monde rate son attaque

Il arrive dans une bagarre que les deux camps ratent simultanément leurs tests de compétence et que rien ne se passe. On peut se dire que les antagonistes sont tout aussi incapables de s'infliger des dégâts, mais on peut aussi estimer objectif est de ne pas être blessé durant l'affrontement. En optant pour cette dernière approche, vous sous-entendez que rater un test de Combat rapproché signifie que vous n'avez pas réussi à vous protéger. De façon narrative, vous avez peut-être raté votre cible et frappé un mur, ou vous vous êtes exposé

au coup de votre adversaire. Il existe de nombreuses façons d'être blessé pendant un combat. Les poings de votre ennemi constituent une de ces façons. Vous disposez ainsi de trois solutions :

- Utiliser la règle par défaut, rien ne se passe si les deux camps échouent ;
- Résoudre la situation en cassant l'égalité en faveur de la plus haute compétence ;
- En cas d'échec mutuel, autoriser les deux camps à s'infliger des dégâts, comme s'ils avaient réussi tous les deux. Les deux camps se sont finalement heurtés mutuellement.

Cette règle ne pourra être appliquée aux attaques par armes à distance.

Harvey affronte un Profond. Il lui balance un coup de poing et le monstre rend les coups avec ses mains griffues. Tous deux échouent à leurs tests de Combat rapproché (corps à corps), ils se sont donc heurtés et frappés mutuellement. Harvey inflige 1D3 points de dégâts, le Profond 1D6+1D4.

Dégâts cachés

Lorsque vous encaissez une blessure, savez-vous réellement à quel point vous être proche de la mort ? Pas vraiment. Cette sensation d'incertitude peut être simulée si le gardien prend note des dégâts qu'un investigateur reçoit sans les révéler au joueur concerné, se contentant à la place de lui décrire la blessure. Cette description sera bien sûr subjective et pourra se révéler trompeuse : une blessure mineure pourra parfois sembler bien plus terrible qu'elle ne l'est vraiment, et inversement. Une plaie à la tête pourrait paraître atroce, avec tout ce sang qui coule, et ne représenter qu'un ou deux points de dégâts. Le gardien pourra toujours demander un test de CON juste pour pousser le joueur à se demander s'il a reçu une blessure grave ou non. Bien sûr, il ne sombrera dans l'inconscience que s'il en a vraiment reçu une ! Le gardien pourra révéler le véritable nombre de points de vie actuels après l'événement.

Tir de couverture

Le but d'un tir de couverture est de forcer un groupe à se mettre à couvert pour l'empêcher de tirer à son tour. Le tireur ne nomme pas une cible spécifique, mais déclare déclencher un tir de couverture sur un groupe. Il est possible d'affecter toutes les personnes dans une même pièce (par exemple lors d'une attaque de banque) ou n'importe quel groupe se trouvant dans l'arc de feu de l'arme. Chaque cible concernée a la

Harvey est en train de fouiner dans une allée quand quelqu'un lui tire dessus. Le gardien lui dit qu'il entend le coup, ressent un impact dans sa jambe gauche, voit du sang couler lentement le long de son pantalon, quand soudain vient la douleur. Les choses vont mal, mais la joueuse d'Harvey doit décider si elle conduit son personnage à l'hôpital. Le gardien refuse de confirmer s'il s'agit ou non d'une blessure grave, mais demande tout de même un test de CON que le joueur d'Harvey réussit. Plus tard, le gardien confirmera qu'il ne s'agissait pas d'une blessure grave (seulement 4 points de dégâts).

possibilité de se mettre à couvert sans savoir si elle sera véritablement prise pour cible. Le but ici est de simuler la panique qui s'empare des gens quand on leur tire dessus.

Une fois que ceux qui voulaient se mettre à couvert ont essayé de le faire, le gardien doit déterminer au hasard la ou les cibles véritablement visées (y compris parmi celles qui ont réussi à se cacher). Celles qui ont réussi à se mettre à couvert sont bien entendu plus difficiles à toucher.

La protection revisitée

Les fusils de chasse envoient une masse de petits projectiles qui doivent chacun percer l'armure. Les dégâts de telles armes sont déterminés en lançant un certain nombre de dés à six faces. Dans ce cas, le niveau d'armure est décompté pour chaque D6 lancé. Ainsi, si une attaque par fusil de chasse touche une cible portant une veste en cuir (1 point de protection), ce point d'armure est retranché de chaque dé de dégâts, réduisant de fait une attaque infligeant 4D6 de 4 points.

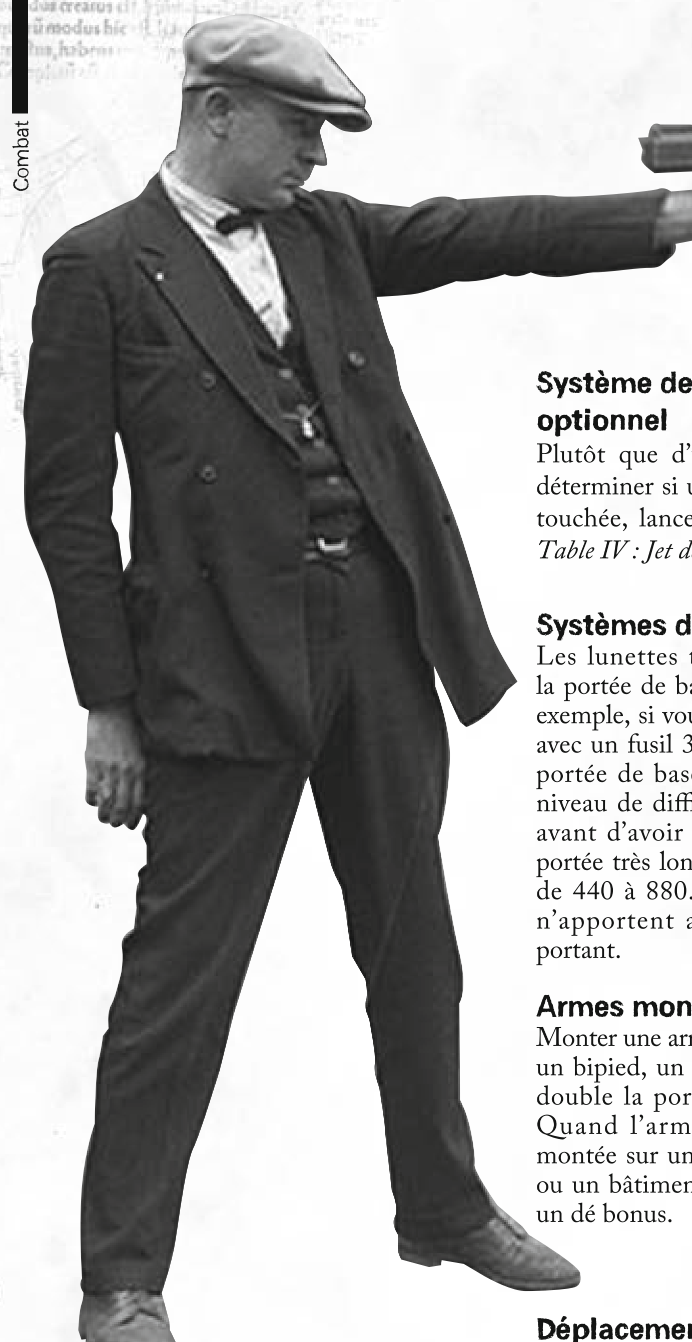
Certaines formes d'armures n'offrent une protection qu'à certaines parties du corps (par exemple, un casque protège la tête). Les règles de combat de base de ***L'Appel de Cthulhu*** n'utilisent pas de système de localisation des coups (voir la règle *Système de localisation optionnel*, page suivante). Dans le chaos général d'une mêlée ou lors d'une chute vertigineuse, il est crédible d'estimer que protéger certaines zones sensibles (comme la tête) réduira l'ensemble des dégâts reçus, et ce sans nuire à la simplicité et au rythme de la partie qui n'ont pas forcément besoin de jets de dés supplémentaires.

Le cas d'une attaque plus spécifique (par exemple une balle de pistolet) soulève cependant la question de savoir si une zone protégée a été atteinte. Dans le cas d'une telle attaque, faites un test de chance. Si le test réussit, l'armure a été touchée et réduit les dégâts de sa valeur. Si le test échoue, la zone touchée n'était pas protégée. Un personnage portant une armure à la tête et au torse gagne un dé bonus à son test de chance.

Un personnage portant une armure sur l'ensemble du corps ou possédant une armure naturelle (par exemple la peau d'un éléphant) n'a pas besoin de faire de test de chance ; il bénéficie de sa protection dans tous les cas. Si une faiblesse est repérée dans l'armure de l'ennemi (une zone vulnérable comme une bouche ouverte ou un œil), ce point peut être ciblé, bien que le gardien ait intérêt à augmenter la difficulté ou à infliger un dé malus pour le faire.

Un groupe de six investigateurs et quatre alliés non-joueurs tentent de secourir une jeune femme tenue en otage par un fanatique. Il la traîne jusqu'à une voiture et balance trois coups de feu en direction de ses poursuivants. Le gardien offre à chacun une chance de se mettre à couvert. Quatre des investigateurs se mettent à l'abri (deux réussissent, deux ratent), tous les autres tiennent leurs positions. Le gardien attribue à chaque investigateur et à chaque personnage non-joueur un chiffre entre un et dix, puis lance 1D10 trois fois pour déterminer qui est visé. Un personnage non-joueur, un investigateur qui a tenu bon et un de ceux qui ont tenté de se mettre à couvert sont visés. Chaque attaque est résolue en utilisant les règles habituelles.





Système de localisation optionnel

Plutôt que d'utiliser la chance pour déterminer si une partie protégée a été touchée, lancez 1D20 et consultez la *Table IV : Jet de localisation*, ci-dessous.

Systèmes de visée

Les lunettes télescopiques doublent la portée de base des armes à feu. Par exemple, si vous utilisez un tel système avec un fusil 303 Lee Enfield, dont la portée de base est de 110 mètres, le niveau de difficulté n'augmentera pas avant d'avoir dépassé 220 mètres, la portée très longue passant quant à elle de 440 à 880. Les systèmes de visée n'apportent aucun bénéfice à bout portant.

Armes montées

Monter une arme à feu (par exemple sur un bipied, un trépied ou une tourelle) double la portée de base de l'engin. Quand l'arme est mécaniquement montée sur une structure (un véhicule ou un bâtiment), son utilisateur reçoit un dé bonus.

Déplacements en combat

Les combats sont généralement décrits de façon narrative, la distance entre les combattants n'est donc que rarement mesurée. Celle-ci est souvent décrite en termes approximatifs et subjectifs tels que « à portée de main », « proche », « de l'autre côté de la pièce », « de l'autre côté de l'allée », etc. Si des distances devaient prendre une importance particulière durant un affrontement spécifique, les règles suivantes pourraient être utilisées.

La distance maximale qu'un personnage peut parcourir en un round de combat est égale à son MVT multiplié par 5, en mètres.

Dans le cas d'attaques de mêlée, le combattant doit arriver au corps à corps avant de pouvoir porter un coup.

- Un personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son MVT et attaquer normalement.
- Si l'attaquant se déplace jusqu'à son MVT multiplié par 5, il peut effectuer une attaque de mêlée à la fin du round.

Dans le cas des armes à distance, un personnage se déplaçant peut tenter un tir à n'importe quel moment durant le round.

- Pour pouvoir bénéficier du bonus de +50 en DEX lié à une arme à feu prête à tirer, l'arme devra être utilisée avant d'effectuer le moindre déplacement.
- Un personnage peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son MVT et effectuer normalement une attaque par arme à feu (ou plusieurs) à son rang habituel de DEX.
- Si l'attaquant se déplace de sa valeur de MVT multipliée par 5 en mètres, il devra tirer en courant et manquera donc de temps pour adopter une position de tir stable, il subira donc un dé malus à ses attaques. Les tirs seront normalement effectués à leur rang habituel de DEX mais pourront être retardés s'il est nécessaire de couvrir une certaine distance avant d'atteindre une position de tir adéquate (au choix du gardien).

Couvert complet

Si la cible reste entièrement cachée pendant tout le round, un attaquant pourra toujours tirer à travers son couvert dans l'espoir de la toucher. Les chances de réussir dépendent de la taille de la zone derrière laquelle la cible se tient à couvert. Il y a une énorme différence entre une cible tapie dans un petit abri de jardin et une autre cachée dans un hangar à avions. L'attaquant se servira essentiellement de son intuition pour toucher sa cible. Si la cachette est petite, le gardien pourra augmenter le niveau de difficulté d'un cran. Si l'espace pour se cacher est plus vaste, il pourra l'augmenter davantage, voire exiger une réussite critique ou même interdire tout succès.

Tirer sur une cible à travers son couvert

Dans certains cas de couvert partiel, l'attaquant peut choisir de tirer à travers le couvert pour tenter de toucher sa cible. Dans ce cas, ajoutez un dé malus (comme pour un couvert partiel) et appliquez une protection dépendant de la nature de l'obstacle protégeant la cible. Par exemple, un petit mur de briques offrira une armure de 10, quand une simple palissade en bois offrira une protection de 1 point seulement (cf. *Protection*, page 96).

Table IV : Jet de localisation

Jet de dé	Localisation
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-10	Abdomen
11-15	Poitrine
16-17	Bras droit
18-19	Bras gauche
20	Tête

Tirer à travers un grand mur de briques pour toucher quelqu'un derrière (couvert complet) : augmentez le niveau de difficulté de deux crans et appliquez la protection de 10 du mur à toute attaque réussie.

Le bout portant revisité

Le dé bonus pour bout portant ne s'applique pas aux armes longues ou encombrantes comme les grands fusils, les fusils de chasse qui n'ont pas été sciés et les arcs, ces armes étant peu maniables contre un adversaire trop proche. Les fusils à canon court (conçus pour défendre son chez-soi) ou scié bénéficient quant à eux du dé bonus.

À terre

Un personnage à terre est censé être allongé sur le sol.

- Donner un coup de pied à une personne à terre est plus facile : les attaques effectuées contre une telle cible obtiennent un dé bonus.
- Un personnage à terre peut se relever gratuitement s'il réussit à esquiver ou à rendre les coups contre un adversaire. Il pourra bien évidemment se relever aussi à son tour et aura le droit d'effectuer son action.
- Être à terre offre une position stable pour tirer. Un personnage obtient dans ce cas un dé bonus lorsqu'il utilise la compétence Combat à distance.
- En se tenant à plat ventre, il présente enfin une cible plus petite. Les tireurs qui visent un personnage au sol reçoivent un dé malus (ignorez cette règle à bout portant).

Poisons

La *Table III : Autres formes de dégâts* couvre les poisons légers, forts et létaux de façon simplifiée et conviendra probablement à toutes vos parties. Si vous souhaitez vous concentrer sur un type précis de poison et ses effets, ce guide plus détaillé pourra vous être utile.

Tous les poisons sont divisés en quatre catégories : très léger, léger, fort et létal. Les catégories indiquent la mortalité du poison et se basent sur une dose unique (une application, une prise, une morsure ou une piqûre, selon la façon dont le poison est administré). Si plusieurs doses sont absorbées, la victime ajoute un dé malus à son test de CON.

La vitesse à laquelle le poison agit est déterminée par le mode d'administration et par le gardien. Les poisons rapides commencent à faire effet en un round (par exemple, la mort par empoisonnement au cyanure adviendra dans la minute). Les poisons plus lents mettent des heures voire des jours à se manifester.

Les poisons peuvent provoquer toutes sortes de symptômes différents tels que des douleurs stomacales, des vomissements, diarrhées, frissons, suées, crampes, jaunisses, arythmies cardiaques, troubles de la vision, convulsions, inconscience et paralysie. Au gardien de décider si les symptômes permettent à la victime d'agir ou non, ou avec un dé malus voire un niveau de difficulté accru.

Parmi tous ces symptômes, on trouve également des dégâts physiques :

- Poisons très légers : pas de dégâts, une simple inconscience temporaire ;
- Poisons légers : 1D10 ;
- Poisons forts : 2D10 ;
- Poisons létaux : 4D10.

Ceux qui réussissent un test extrême de CON subissent des effets amoindris. Les dégâts devraient être réduits de moitié et les symptômes allégés (au choix du gardien). Sous certaines circonstances, les gardiens peuvent permettre de se débarrasser des effets d'un poison sur une réussite critique lors du test de CON. Un personnage peut redoubler son test de CON pour tenter de purger le poison, par exemple en se faisant vomir, amputer ou saigner. De telles actions pourraient ne pas marcher dans la vraie vie, mais ici la fiction prend le pas sur la réalité.



Exemples de poisons

Poison	Rapidité	Effet (1 dose)	Notes
Amanite (champignon agaric)	6 à 24 heures	Violentes douleurs stomacales, vomissements, jaunisses. 1D10 dégâts.	Responsable de 95 % des morts par champignons vénéneux ; le nom « calice de la mort » est prémonitoire.
Arsenic	30 minutes à 24 heures	Brûlures, vomissements, diarrhées violentes. 4D10 dégâts.	L'empoisonnement par arsenic fut difficile à repérer (d'où sa popularité chez les assassins) jusqu'en 1836 quand le test de Marsh fut inventé.
Belladone (herbe au grand sommeil)	2 heures à 2 jours	Accélération cardiaque, vision amoindrie, convulsions. 4D10 dégâts.	Accélération cardiaque, vision amoindrie, convulsions. 4D10 dégâts. Une des plantes les plus toxiques au monde : consommer 10-20 baies tuera vraisemblablement un adulte.
Chloroforme	1 round	Inconscience pendant 1 heure. Aucun dégât.	Largement utilisé comme anesthésique dans les années 1800-1900. Une trop forte dose peut causer la mort.
Curare	1 round	Paralysie musculaire, faiblesses respiratoires. 4D10 dégâts.	Nom commun du poison administré par flèches en Amérique du Sud. Sans danger si ingéré. Seule une application directe par blessure cutanée entraînera la paralysie.
Cyanure	1 à 15 minutes	Confusion, convulsions, évanouissement, mort. 4D10 dégâts.	Hautement toxique, mortel si ingéré sous forme de sels ou inhalé sous forme de gaz.
Rohypnol	15 à 30 minutes	Inconscience pendant 4-8 heures, amnésie possible. Aucun dégât.	Sans odeur, sans couleur, disponible seulement à l'époque moderne.
Strychnine	10 à 20 minutes	Contractions musculaires violentes, asphyxie, mort. 4D10 dégâts.	Mort en quelques heures en l'absence de traitement médical.
Venin de cobra	15 à 60 minutes	Convulsions, faiblesses respiratoires. 4D10 dégâts.	Le contact avec les yeux provoquera des irritations voire, sans traitement, la cécité. Si un sérum est disponible, des blessures graves voire la mort pourront être évitées.
Venin de crotale	6 à 24 heures	Vomissements, spasmes violents vision jaunie. 4D10 dégâts.	Détruit les tissus et cause la nécrose, mais tue rarement (surtout si un antidote est administré sous 1 à 2 heures).
Venin de la veuve noire (latrotoxine)	2 à 8 heures	Frissons, suées, nausées. 1D10 dégâts.	Cause rarement la mort si un traitement médical est apporté.



Roy Chapman Andrews
June 27, 1933



Poursuites
Chapitre Sept

Poursuites

La promptitude avec laquelle je me décidai pour un plan d'action prouve que je devais m'attendre de façon inconsciente à un quelconque danger et considérais depuis des heures de possibles retraites. Depuis le départ, je sentais que cet invisible fouineur ne représentait pas un danger à affronter ou à rencontrer, mais à fuir aussi précipitamment que possible. La seule chose à faire était sortir vivant de cet hôtel aussi vite que possible, et par une autre voie que les escaliers et le hall principaux.

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les scènes d'action des livres et des films tendent à se diviser en deux catégories : les combats et les poursuites. La longue poursuite du *Cauchemar d'Innsmouth* (cité ci-dessus) est l'une des scènes d'action les plus dynamiques et les plus mémorables de Lovecraft. Une scène de poursuite devrait offrir autant de tension et d'excitation qu'un combat.

Une telle course est plus qu'une simple épreuve de vitesse : une bonne scène est faite d'une série de lieux dramatiques mettant les personnages au défi tandis qu'ils les traversent à toute allure. Les investigateurs peuvent commencer dans un marché bondé avant de parcourir des allées étroites, escalader une sortie de secours, traverser une vitre, se poursuivre dans les pièces d'un appartement devant une famille qui était en train de manger, etc.

Une poursuite est découpée en rounds (comme un combat). Lorsque le tour d'un personnage commence, le gardien lui décrit la situation puis lui demande quelles actions son personnage entreprend. Ce n'est qu'alors que le gardien détermine le test demandé, dont le résultat sera intégré à l'histoire, au risque de changer la situation pour le joueur suivant.

Ces règles partent du principe que le poursuivi a la possibilité de s'enfuir. Si un personnage est piégé, il devra échapper à ses agresseurs avant qu'une poursuite ne se déclenche.

Si une dose de réalisme ne peut pas faire de mal, évitez néanmoins de trop vous préoccuper de ce genre de choses. Ayez toujours à l'esprit que le but est de créer une fiction trépidante et pas de singer la physique du monde réel. Nous prendrons d'abord en considération une poursuite entre deux personnages. Plus tard, les courses impliquant plusieurs participants seront abordées. Ces règles conviennent à toutes sortes de poursuites, que les protagonistes nagent, courent, volent ou conduisent.

Elles sont divisées en cinq parties :

Partie 1 : Mettre en place la poursuite. Une méthode pour déterminer si l'affrontement doit être joué pleinement. Si le fuyard était jugé suffisamment rapide, la scène pourrait bien ne pas dépasser la partie 1.

Partie 2 : Lançons la poursuite ! Fournit au gardien un système permettant de gérer la course, de positionner les participants et de décider de l'ordre et du nombre des actions de chacun.

Partie 3 : Déplacement. Cette partie couvre les règles essentielles pour gérer le déplacement et les divers obstacles et événements pouvant être rencontrés.

Partie 4 : Conflit. Fournit des règles pour résoudre ce qu'il advient quand des personnages et des véhicules tentent de se blesser ou de se percuter.

Partie 5 : Règles supplémentaires. La partie 5 contient une sélection de règles additionnelles complétant les parties 1 à 4.

Partie 1 : Mise en place

Si le personnage poursuivi est beaucoup plus rapide que le poursuivant, il réussira probablement à laisser ce dernier derrière lui, et la poursuite sera terminée avant d'avoir vraiment commencé. Un simple test pour chaque personnage est utilisé pour mettre en place la poursuite. Le résultat offre deux possibilités :

- Le poursuivi est plus rapide que le poursuivant, et on estime que ce dernier se laisse finalement distancer. La poursuite n'est pas jouée. Le gardien décrit simplement comment le poursuivant perd sa proie en adaptant son discours à la situation.
- Le poursuivant est assez rapide pour rattraper sa proie. Dans ce cas, le gardien relance l'action au moment le plus excitant : le point où le poursuivant se rapproche du poursuivi.

Test de vitesse

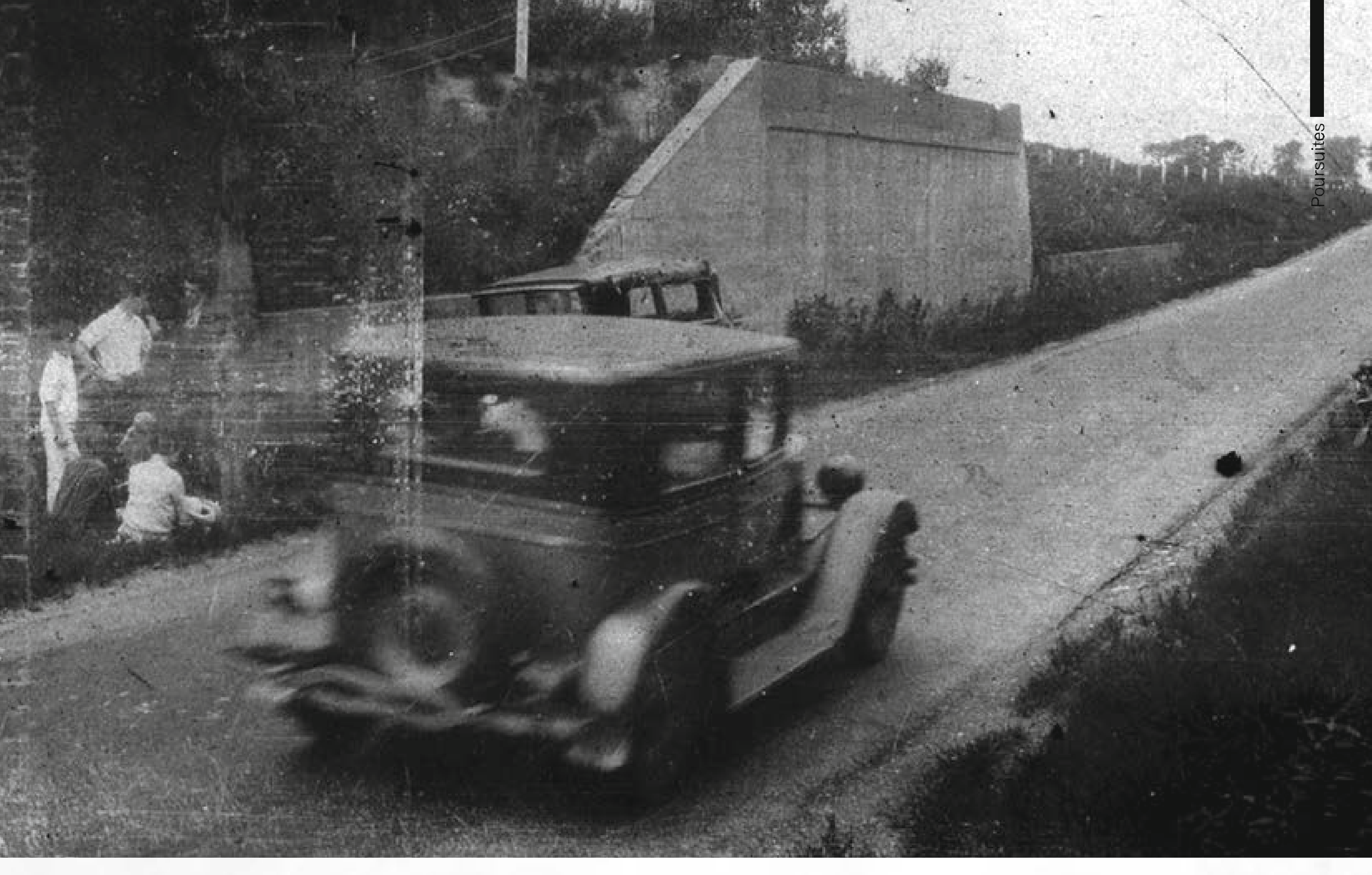
Ce test ajuste le MVT de chaque participant pour toute la durée de la poursuite. Chaque véhicule et personnage a une valeur de mouvement (MVT). La vitesse d'un véhicule dépend de la compétence du pilote tandis que celle d'un personnage à pied dépend de sa condition physique.

Chaque participant effectue un test de CON (s'il est à pied ou utilise sa force motrice pour se déplacer) pour tester sa condition physique et son endurance. Les pilotes font un test de Conduite afin d'évaluer leur maîtrise de leur véhicule.

- **Réussite ordinaire ou majeure :** pas de modification du MVT pour la durée de la poursuite
- **Réussite extrême :** +1 à la valeur de MVT pour la durée de la poursuite
- **Échec :** -1 à la valeur de MVT pour la durée de la poursuite.

Comparer les vitesses

Le fuyard s'échappe si son MVT modifié est supérieur à celui de son poursuivant. Le gardien est libre d'expliquer rapidement comment il y parvient, ou de demander des



suggestions aux joueurs. La poursuite s'arrête là et le gardien va devoir relancer l'action par un autre moyen.

Si le MVT modifié du poursuivant est supérieur ou égal à celui du poursuivi alors la course-poursuite est lancée, et les règles afférentes sont appliquées à la partie. Rendez-vous à la partie 2 : Lançons la poursuite !

Partie 2 : Lançons la poursuite

Si le MVT du fuyard n'était pas assez haut pour semer son poursuivant, le gardien va devoir faire avancer l'action jusqu'au point où le poursuivant se trouve à 2 lieux en arrière, peu importe comment la poursuite avait commencé. Cette courte portée permet de concentrer la partie sur le moment le plus excitant de l'action. Peu importe que les protagonistes aient commencé à un kilomètre l'un de l'autre, le but est de passer à la partie intéressante de la poursuite. Le fuyard a déjà eu une chance de s'échapper via le test de vitesse. Le gardien devrait normalement établir la distance de départ à 2 lieux, mais pourrait opter pour une poursuite plus serrée en se limitant à 1 lieu en raison de circonstances exceptionnelles. Nous vous déconseillons d'établir la distance à plus de 2 lieux.

> Alors qu'Harvey fouine autour d'une ferme, le propriétaire des lieux l'aperçoit et lui crie dessus. Harvey tourne les talons et s'enfuit. Le gardien demande des tests de vitesse. La joueuse d'Harvey effectue un test de CON et obtient une réussite extrême : le MVT d'Harvey monte de 6 à 7. Le gardien rate le test de CON du fermier dont le MVT descend de 7 à 6. Harvey a le MVT le plus élevé et s'enfuit. Le gardien décrit l'investigateur jetant un œil derrière son épaule pour voir le fermier trébucher et tomber le nez dans la boue. Pas de scène de poursuite ce coup-ci.
> Si Harvey avait raté son test de CON, les choses auraient bien sûr été différentes. Son MVT serait tombé à 5 et le gardien aurait établi la poursuite au milieu du chemin menant à la ferme, avec un fermier 2 lieux en arrière.

Lieux

« Lieu » est le terme utilisé pour jauger les positions dans une poursuite. Les lieux n'ont pas besoin d'avoir les mêmes surfaces : une porte fermée ou une volée de marches peuvent séparer deux lieux, un lieu pouvant être constitué d'une petite bande sur tout un pan de route. Les lieux divisent la poursuite en morceaux d'égale importance narrative plutôt qu'en morceaux d'égale distance physique. Par exemple, un hôtel pourrait être divisé en plusieurs lieux : une porte battante, un hall bondé, des escaliers, un ascenseur, des couloirs, un restaurant, une cuisine, des chambres, des bureaux, etc.

Si une course-poursuite a lieu en même temps qu'un combat situé dans un autre endroit, le gardien devra s'assurer que les distances entre les lieux ne sont pas excessives, faute de quoi il pourrait se retrouver avec un groupe de personnages parcourant tout un pâté de maisons le temps qu'un autre investigateur fracasse une chaise sur la tête d'un fanatique.

Une poursuite est faite d'un enchaînement de lieux. Le gardien devrait noter précisément et à chaque round quel personnage se trouve dans quel lieu. En fonction de leur vitesse, les personnages peuvent se déplacer d'un lieu ou plus chaque round. Les obstacles et les barrières (voir plus loin) sont placés entre les lieux et peuvent gêner la progression des personnages.

Noter l'évolution de la course

La méthode suivante pourrait vous être utile lorsque vous dirigez une scène de poursuite.

Prenez une feuille de papier ou un tableau blanc. Tracez une ligne faite de points, séparés chacun d'un ou deux centimètres. Chaque point représente un lieu. Identifiez le premier point avec une lettre représentant le poursuivant. Inscrivez ensuite une lettre pour le fuyard à deux points de là (ou moins suivant la décision du gardien, cf. *Passons à la poursuite*). Quand les personnages se déplacent, effacez ou barrez simplement leur lettre et inscrivez-la sur la nouvelle position.



Un fermier en colère poursuit Harvey le long d'un chemin de terre. Suite aux tests de vitesse, le MVT d'Harvey est maintenant de 5, et celui du fermier de 6. Le gardien choisit de lancer l'action avec un fermier à 2 lieux de distance. Il note la situation ainsi :

Départ :

Fermier Harvey

• • • • • •

Le round de poursuite

Comme pour le combat, la poursuite se découpe en rounds et les personnages agissent par ordre de DEX. Un round de combat et un round de poursuite sont considérés comme interchangeables.

La dextérité et l'ordre de déplacement

Il peut être essentiel dans une poursuite de savoir qui a la première occasion d'agir. Déterminez l'ordre de déplacement en classant les personnages par ordre décroissant de DEX. Dans le cas d'une égalité, demandez un test de DEX en opposition pour décider qui commence.

Les actions de déplacement

Chaque personnage dispose d'un certain nombre d'actions de déplacement pour chaque round. Ces actions sont utilisées pour se déplacer d'un lieu à un autre. Les personnages plus rapides reçoivent plus d'actions chaque round que les personnages plus lents.

Utiliser des figurines

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser des figurines et des modèles réduits pour noter l'évolution de la course. Décidez juste quelle figurine représente quel personnage et utilisez des repères ou des points sur une feuille de papier pour symboliser les distances.

Chaque personnage et chaque véhicule reçoivent par défaut une action de déplacement. Ajoutez à cela la différence entre leur valeur de MVT et celle du participant le plus lent de la poursuite. Ainsi le participant le plus lent disposera toujours d'une action de déplacement, une personne bénéficiant de 1 point de MVT de plus que lui aura 2 actions de déplacement, une autre avec 2 points de MVT de plus aura 3 actions de déplacement, et ainsi de suite.

Revenons vers Harvey tentant d'échapper au fermier en colère. Suite aux tests de vitesse, le MVT d'Harvey est maintenant de 5, et celui du fermier de 6. Tous deux reçoivent une action par défaut. Le fermier reçoit une deuxième action de déplacement, sa vitesse étant supérieure d'un point à celle de Harvey (le participant le plus lent de la course).

Les actions lors d'un round de poursuite

Lorsque c'est leur tour, en respectant l'ordre décroissant de DEX, les personnages peuvent :

- Avancer dans la poursuite (en dépensant des actions de déplacement) ;
- Tenter une attaque (1) en utilisant la compétence Combat rapproché, Combat à distance ou Conduite ;
- Lancer un sortilège ;
- Effectuer une autre action demandant du temps et peut-être même un test, comme crocheter une serrure.

(1) Notez que certains monstres peuvent attaquer plusieurs fois par round ; toutes leurs attaques prennent place pendant leur tour.

Un personnage peut choisir de retarder son action et d'attendre qu'un autre ait agi. Si cette action conduit plusieurs personnages à vouloir agir de façon simultanée, celui dont la DEX est la plus élevée aura la priorité. Si les deux insistent pour attendre l'autre, le round se terminera sans qu'ils aient agi.

Redoubler les tests pendant une poursuite

Les tests redoublés ne sont pas utilisés pendant les poursuites. Comme en combat, un personnage a généralement l'opportunité de retenter son action le round suivant.

Résumé : les cinq étapes
de mise en place d'une poursuite
Voici les cinq étapes essentielles que le gardien devra suivre pour mettre en place une poursuite :
• Placer le poursuivant ;
• Placer le poursuivi ;
• Positionner les obstacles et les barrières ;
• Donner à chaque participant un nombre d'actions de déplacement ;
• Déterminer l'ordre de DEX.

Partie 3 : Déplacement

Se déplacer d'un lieu à un autre

Si une zone est libre de tout obstacle, par exemple un corridor vide ou un pan de route dégagé, le coût pour se déplacer d'un lieu à un autre est de 1 action de déplacement.

Harvey est toujours poursuivi par le fermier irascible. Suite aux tests de vitesse, le MVT d'Harvey est maintenant de 5, et celui du fermier de 6. La DEX d'Harvey est de 55. Celle du fermier est de 50.

Tour d'Harvey
Harvey a 1 action de déplacement et avance de 1 lieu. Son tour se termine ici.
Après le déplacement d'Harvey :

Fermier (•) • • Harvey (•) • •

Tour du fermier
Le fermier a 2 actions de déplacement et avance de 2 lieux. Son tour se termine ici.
À la fin du tour 1, le fermier a réduit la distance de 2 à 1 lieu seulement. Si la poursuite continue de la sorte, il est clair qu'Harvey sera rattrapé avant la fin du round suivant. Si le fermier avait eu la DEX la plus élevée, il aurait même joué en premier au round et rattrapé Harvey immédiatement.
Fin du round un :

• • Fermier (•) Harvey (•) • •

Obstacles

Une poursuite prenant place sur une zone claire et dégagée sera vite résolue si le poursuivant est plus rapide que le personnage qu'il traque. Si les deux ont le même MVT, la poursuite pourrait ne jamais se terminer, les protagonistes restant à égale distance l'un de l'autre. Dans les deux cas, vous n'obtiendrez qu'une scène d'un ennui mortel, uniquement basée sur des chiffres.

Les obstacles ajoutent du piment à une scène de poursuite : ils tendent à ralentir les personnages et les véhicules voire même à causer des dégâts.

Le gardien devrait présenter l'obstacle et autoriser chaque personnage à choisir la manière dont il l'aborde. Les compétences entrent en ligne de compte, mais opter pour une approche plus prudente, ralentir afin de prendre le temps de réfléchir ne peut pas non plus faire de mal. D'autres situations pourraient demander plus de force et de vitesse (par exemple foncer à travers une porte fermée ou tourner à toute vitesse à un coin de rue).

Si un personnage opte pour une approche prudente, il peut dépenser des actions de déplacement pour gagner des dés bonus au test de compétence demandé à cause de l'obstacle. Une action de déplacement offre un dé bonus, et deux actions de déplacement deux dés bonus (le maximum qui puisse être ajouté à un test). Si le test est réussi, le personnage ou le véhicule n'est pas ralenti ou blessé par l'obstacle. Il poursuit librement sa route.

Si le test de compétence est un échec, le gardien devra décider si des dégâts sont infligés au personnage ou au véhicule, et si oui, quelle quantité, en se servant de la *Table III : Autres formes de dégâts* (page 110) comme d'un guide pour les personnages, ou des *Collisions entre véhicules* (cf. page 133). Ne pas réussir à gérer un obstacle ou bien encaisser des dégâts risque également de ralentir le personnage ou le véhicule : lancez 1D3 pour déterminer le nombre d'actions de déplacement perdues.

Notez comme les obstacles sont indiqués dans les espaces situés entre deux points. Ces points représentent les lieux se trouvant des deux côtés de l'obstacle. Dans l'exemple non loin, la zone intitulée « boue » est un obstacle affectant ceux qui passent d'un lieu à l'autre. Après avoir géré un obstacle, un personnage se déplace sur le lieu suivant, qu'il ait réussi ou non son test de compétence.

Compétences et obstacles

Le gardien choisit une ou plusieurs compétences pouvant être utilisées pour franchir l'obstacle, ainsi qu'un niveau de difficulté. Il devrait également accueillir toute suggestion des joueurs concernant leur investigateur et d'éventuelles manières alternatives pour passer l'obstacle. Il reste cependant l'arbitre de ce qui est acceptable ou non. Quelques exemples de compétences appropriées :

- La compétence Grimper pour passer des palissades ou des murs, ou descendre d'une fenêtre un peu haute ;
- La compétence Nager pour traverser une rivière ou un lac ;
- La compétence Esquive pour se faufiler à travers une foule ou éviter de se prendre des poubelles dans une allée étroite ;
- FOR pour forcer le passage dans une boue épaisse ;
- DEX pour courir sur le sommet d'un muret sans tomber ;
- La compétence Conduite sera souvent appropriée pour une poursuite en voiture.

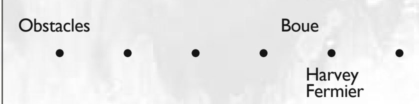
La liste n'est pas exhaustive et d'autres compétences pourraient se révéler pertinentes.

Tandis qu'Harvey fuit le fermier en colère, il découvre que la piste devant lui est accidentée et boueuse.

Tour d'Harvey
Harvey fonce en direction du passage boueux en faisant de longues enjambées, une action relativement risquée ! Le gardien demande au joueur un test de DEX. Harvey réussit. Il passe au lieu suivant en ayant utilisé son action de déplacement pour le round.



Tour du fermier
Le fermier disposant de 2 actions de déplacement, il atteint la même portion boueuse. Il échoue cependant à son test de DEX, glisse et s'étale de tout son long. Se rapportant à la *Table III : Autres formes de dégâts*, le gardien opte pour une blessure modérée qui inflige 2 points de dégâts au malheureux (sur 1D6). En plus de cela, le fermier doit payer 1 (1D3) action de déplacement supplémentaire. Il a déjà utilisé toutes ses actions du tour, le retard lui coûte donc une de ses deux actions du round suivant.



Exemples d'obstacles pour une poursuite de voitures :

- Embouteillage avec assez d'espace pour se faufiler entre les véhicules
- Un demi-tour ou un virage à 90°
- Des travaux qui obstruent la voie
- Un accident sur la route
- Des piétons qui traversent
- Un carrefour fréquenté
- Des cyclistes sur la route
- Des virages serrés ou des nids de poule
- Des animaux (cerfs, moutons, chèvres) sur la route
- D'autres véhicules déboulant ou s'arrêtant soudainement
- Une chute de pierres ou des débris sur la route
- Une route étroite entre une falaise et le vide
- Des véhicules de livraisons très lents ou des camions-poubelles
- Une zone piétonne
- Deux hommes portant de grandes plaques de verre transparent au beau milieu de la rue
- Une place de marché ou un site en construction
- Un empilement de cartons
- Doubler un véhicule sur une route étroite avec une voiture arrivant en face
- Quitter la route ou traverser un champ
- Un véhicule en sens inverse (un obstacle peut aussi se déplacer).

Exemples d'obstacles pour une poursuite à pied :

- Une barrière ou un mur pas trop hauts
- Une fenêtre fermée
- Une rivière, un lac ou un marécage boueux
- Une rue bondée
- Une allée étroite
- Un toit
- Un trou dans un mur
- Un espace étroit où ramper
- Un grenier ou une cave bas de plafond et remplis de saletés
- Un escalier en spirale
- Les rayons d'une bibliothèque ou d'un musée.

Barrières

Les barrières bloquent la progression tant qu'elles n'ont pas été correctement gérées ou retirées. Ce peut être une porte fermée, une palissade un peu trop haute, un trou, etc. La distinction entre une barrière et un obstacle peut parfois être floue. Grimper par-dessus une palissade d'un mètre et demi de haut peut être gênant, mais ne devrait pas réussir à arrêter une personne déterminée tandis qu'une palissade de 2,5 mètres pourrait bien constituer une véritable barrière. Parvenir à la fenêtre du premier étage d'un bâtiment pourrait également être une barrière (en cas d'échec, la fenêtre est hors d'atteinte) alors qu'en descendre ne serait qu'un obstacle (l'échec entraînera simplement une chute). Le gardien devra souvent décider si un obstacle n'est pas en réalité une barrière. Cette dernière empêche tout déplacement jusqu'à ce qu'un test de compétence soit réussi ou qu'elle soit détruite. Rater un test de compétence pourra entraîner des dégâts comme pour un obstacle, mais aura souvent pour conséquence principale de retarder et d'empêcher de passer au lieu suivant.

Compétences et barrières

Quelques exemples de barrières et de tests pouvant être demandés :

- Test de Sauter pour passer par-dessus un trou ou sauter d'un toit à un autre
- Test de FOR pour ouvrir violemment une porte
- Test de Crochetage pour ouvrir une porte ou une fenêtre fermée

Il peut exister plus d'une façon de passer une barrière. Une porte fermée pourra par exemple être crochetée (utilisez la compétence crochetage) ou forcée (cf. *Passer au travers des barrières*, ci-après). De même, certains personnages pourraient essayer d'escalader une palissade (test de Grimper) quand d'autres préféreront passer au travers.

Exemples de barrières pour une poursuite en voitures

- Un embouteillage ne laissant pas assez d'espace pour se faufiler entre les véhicules
- Un blocage de police
- Un arbre au milieu de la route
- Un éboulement

Exemples de barrières pour une poursuite à pied

- Une barrière ou un mur trop hauts
- Un trou
- Une porte fermée

Passer au travers des barrières

Que vous mettiez un coup de pied dans une porte ou fonciez à travers un barrage de police, la force pure peut parfois constituer la meilleure des solutions. Aucun test d'attaque n'est nécessaire. Le véhicule inflige automatiquement 1D10 points de dégâts à la barrière par point de carrure.

Les véhicules sont censés aller à grande vitesse pour pouvoir tenter de passer à travers une barrière. Si un engin attaque une barrière et ne réussit pas à la détruire, on considère qu'il finit à l'état d'épave. Même si la barrière est détruite, le véhicule subit quoi qu'il en soit un nombre de points de dégâts égal à la moitié des points de vie de la barrière avant impact.

Quand une barrière est réduite à 0 point de vie, elle n'est plus considérée comme telle. Les débris résultants de sa destruction pourront néanmoins représenter un obstacle pour ceux qui arriveront ensuite.

Exemples de barrières avec leurs points de vie :

- Porte d'intérieur ou palissade en bois fin : 5 points de vie
- Porte de derrière : 10 points de vie
- Porte d'entrée solide : 15 points de vie
- Mur de briques de 20 cm d'épaisseur : 25 points de vie
- Arbre de bonne taille : 50 points de vie
- Soutien de pont en béton : 100 points de vie.

Le fermier en colère continue de poursuivre Harvey. Une clôture en bois bloque le chemin.
Tour d'Harvey
La clôture ayant l'air assez ancienne, Harvey charge en espérant passer à travers. Il inflige 3 (1D3) points de dégâts à la barrière. Le gardien décide que le bois est effectivement vieux et n'a que 5 points de vie, il lui en reste donc 2. Les planches craquent, mais ne cassent pas. Harvey reste donc là où il a commencé son round.



Tour du fermier
Le fermier doit encore 1 action de déplacement pour sa glissade dans la boue au round précédent, il lui reste donc 1 action et il se trouve sur le même lieu qu'Harvey. Il utilise son action de déplacement pour tenter de frapper Harvey mais échoue.

Obstacles • • • • Boue • Clôture •
Harvey
Fermier

Partie 4 : Conflit

Les personnages ou les véhicules doivent être dans un même lieu pour pouvoir s'attaquer, à moins que des armes à feu ne soient impliquées. Initier une attaque coûte 1 action de déplacement. Les personnages sont bien sûr limités par leur nombre habituel d'attaques par round. Ces attaques sont résolues comme dans un combat ordinaire.

Un personnage a toujours la possibilité de répondre à une attaque (en évitant ou rendant les coups), quel que soit le nombre d'actions de déplacement qui lui reste.

Les monstres et les créatures de plus grande taille pourront attaquer un véhicule pour lui infliger des dégâts ou utiliser une manœuvre de combat pour le pousser, le détourner, voire le ramasser et le lancer tel un vulgaire jouet (cf. *Impact et carrure*, page 30).

Les affrontements entre véhicules suivent les règles habituelles, en substituant Conduite aux compétences Combat rapproché et esquive. Traitez le véhicule comme une arme infligeant 1D10 points de dégâts par point de carrure. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point. Les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés. Chaque fois qu'un véhicule est utilisé pour attaquer, il subit autant de dégâts que la moitié des dégâts infligés (arrondie à l'inférieur), mais jamais assez cependant pour perdre plus de points de carrure que ce que possédait sa cible à l'origine.

Une voiture pourrait infliger 50 (5D10) points de dégâts à une petite moto, et donc subir 25 points de dégâts en retour (assez pour perdre 2 points de carrure), mais une petite moto n'a qu'une carrure de 1, les dégâts subis par la voiture seront donc limités à 1 point de carrure.

Si un personnage ou une créature est attaqué par un véhicule, il peut rendre les coups ou esquiver. Réussir à rendre les coups permet à la cible d'éviter une attaque et de porter un coup. L'attaque d'un investigateur contre un véhicule a toutes les chances d'être inefficace. D'un autre côté, si c'est d'un sombre rejeton qu'il s'agit, les choses risquent d'être différentes.

Utiliser des manœuvres de combat lors d'une poursuite

Si un personnage ou un véhicule essaie de pousser son adversaire à perdre le contrôle d'une quelconque façon, cela peut être accompli via une manœuvre de combat. Une manœuvre réussie entraîne le même résultat qu'un test raté face à un obstacle : 1D3 actions de déplacement sont perdues et, si la situation s'y prête, des dégâts sont infligés (*cf. Table III : Autres formes de dégâts*, page 110, pour les personnages ou la *Table VI : Collisions entre véhicules*, page 133). Un personnage avec un objectif spécifique pourra cependant souhaiter utiliser une manœuvre de façon plus traditionnelle (*cf. Manœuvres de combat*, page 94).

Une manœuvre peut être effectuée contre un véhicule pour lui faire quitter la route ou faire perdre le contrôle au conducteur. Les limitations liées à la carrure s'appliquent également ici : si un véhicule s'oppose à un adversaire plus gros que lui de 1 point, il subira 1 dé malus à son test. Si la cible est plus massive de 2 points, 2 dés malus. Si la différence est de 3 en sa défaveur, le véhicule ne peut pas tenter la manœuvre.

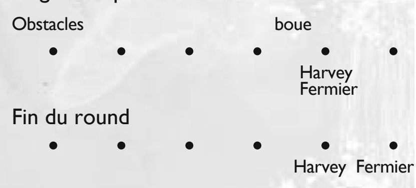
Au début du round, Harvey est dans le même lieu que le fermier furieux. Il tente d'escalader une clôture pour fuir.

Tour d'Harvey
Harvey rate son test de Grimper. Le gardien n'inflige aucune conséquence supplémentaire. L'attaque du fermier devrait suffire.

Tour du fermier
Le fermier se jette sur sa cible. En réponse, Harvey tente une manœuvre de combat pour le balancer par-dessus la clôture, envisageant de repartir ensuite dans l'autre sens. Tous deux ayant une carrure de 0, Harvey ne subit pas de dé malus. Le fermier échoue, mais l'investigateur obtient une réussite ordinaire et projette son adversaire de l'autre côté ! Ayant été victime d'une manœuvre réussie, le fermier doit effectuer un test comme s'il affrontait un obstacle. Le gardien choisit la DEX comme attribut le plus pertinent pour savoir si le fermier a atterri sur ses pieds. Le test échoue, et

le fermier encaisse une blessure mineure, perd 3 (1D3) points de vie et 1 (1D3) action de déplacement. Il a atterri sur le dos et perd quelques instants à se relever. C'est la fin de son tour. Il a utilisé ses 2 actions de déplacement pour le round : une pour initier l'attaque et une autre pour se relever suite à la manœuvre.

Le gardien prend note de la situation :



Un fanatique en camion utilise sa compétence Conduite pour effectuer une manœuvre de combat et pousser la voiture d'Harvey hors de la route. Ce dernier tente d'éviter l'engin et utilise Conduite à la place d'Esquive. Le camion est plus gros que la voiture, le fanatique ne reçoit donc aucun dé malus. Les antagonistes effectuent leurs tests de Conduite. L'adorateur obtient une réussite majeure et l'emporte contre la réussite ordinaire d'Harvey.

La voiture de l'investigateur sort de la route et le gardien lui inflige un "accident mineur" automatique (cf. *Table VI : Collisions entre véhicules*, page 133), causant la perte d'un autre point de carrure tandis que la voiture bascule dans le ravin. Cela coûte également 2 (1D3) actions de déplacement et 2 (1D3) points de vie à Harvey.

Partie 5 : Règles optionnelles

« Ils viennent pour toi, Barbara ! »

— George A. Romero, *La Nuit des morts-vivants*

Les parties 1 à 4 ont couvert l'essentiel des règles de poursuite. La dernière partie comprend des règles optionnelles pouvant embellir et développer davantage ce type de scènes.

Choisir une route

C'est dans la nature d'une poursuite de voir le poursuivi ne penser à rien d'autre qu'à s'échapper et prendre des décisions au dernier moment quant à la route à prendre. Si un choix s'impose à lui, le personnage en tête est libre de choisir entre une voie plus facile ou un chemin plus difficile, surtout s'il pense que cela peut lui donner un avantage. Par exemple, un nageur hors pair pourrait choisir de sauter dans la rivière pour semer ses poursuivants. Si l'investigateur est le personnage poursuivi, le gardien devra lui offrir régulièrement le choix de la route à suivre.

Obstacles et barrières aléatoires

Il serait facile pour un gardien de s'acharner sur les joueurs en décrivant de nouveaux lieux jouant constamment contre eux. Il serait peut-être parfois plus amusant de créer des obstacles et des barrières aléatoirement.

Pour ce faire, lancez 1D100 :

- 01-59 = rien
- 60-84 = 1 obstacle/barrière ordinaire
- 85-95 = 1 obstacle/barrière majeur
- 96-100 = 1 obstacle/barrière extrême

Si l'environnement est riche en obstacles (par exemple si vous conduisez en ville à une heure de pointe ou le long d'une route de campagne la nuit), ajoutez un dé malus au lancer.

Si l'environnement a peu de chances de présenter des obstacles (par exemple rouler sur une autoroute paisible), ajoutez un dé bonus.

Obstacles impromptus

Ce n'est pas parce qu'une zone ne présente pas d'obstacle à un moment donné que les choses resteront ainsi. Une voiture pourrait surgir soudainement, un piéton courir sur la route sans regarder ou apparaître au coin de la rue en allant dans la direction opposée, un chien pourrait se mettre à courir après les protagonistes, etc.

À tout moment pendant le round de poursuite, le gardien ou un joueur peut demander un test de chance de groupe. Si le test réussit, les événements favorisent le joueur qui peut dicter où et quand l'obstacle apparaît soudainement. Si le test échoue, le gardien décrit un obstacle sur le chemin des investigateurs.

Ce type d'obstacles devrait être de difficulté ordinaire. Les joueurs et le gardien devraient alterner dans le rôle de celui qui demande un test de chance. Ainsi, si les joueurs annoncent un obstacle impromptu, ils ne pourront plus le faire avant que le gardien n'en ait eu l'occasion à son tour. N'importe quel camp peut en revanche annoncer le tout premier obstacle impromptu d'une poursuite.

Si la poursuite commence à tirer en longueur, le gardien peut décider d'augmenter le niveau de difficulté lié aux obstacles impromptus.

Pied au plancher

Lorsque vous dépensez 1 action de déplacement pour faire avancer un véhicule, au lieu de vous déplacer de 1 lieu seulement, vous pouvez accélérer et faire entre 2 et 5 lieux pour le même coût.

Les MVT indiqués pour les véhicules sont relativement bas, à peine quelques points au-dessus des piétons. Bien sûr, les véhicules peuvent aller beaucoup plus vite que les personnes à pied. Ils ont en fait la possibilité d'accélérer : une de leurs actions de déplacement peut être dépensée pour traverser plusieurs lieux. Aller à toute vitesse a bien sûr ses inconvénients, comme rendre les obstacles plus difficiles à négocier.

- Un pilote peut normalement utiliser 1 action de déplacement pour traverser 1 lieu.
- Il peut choisir de traverser 2 ou 3 lieux en une action. Tous les obstacles rencontrés infligeront un dé malus au test pour les éviter.
- Le pilote peut choisir de traverser 4 ou 5 lieux en une action. Tous les obstacles rencontrés infligeront alors deux dés malus.

L'augmentation de vitesse doit être annoncée avant le déplacement. Comme dans la vie, conduire à toute vitesse est moins risqué si l'on a une bonne vue de ce qui se trouve sur la route. Le champ de vision d'un pilote dépend entièrement de la situation et de l'environnement dans lesquels la poursuite a lieu. Dans une ville bondée, il ne sera possible de voir qu'une poignée de lieux (1D3 si vous voulez déterminer ce chiffre aléatoirement) ; en banlieue, un petit peu plus (1D6) ; à la campagne, sur une route bien droite, vous pourrez voir à une distance considérable (1D10). Le gardien pourrait ne pas avoir décidé la nature de ces lieux encore à venir, il lui faudra donc les déterminer.

Une fois que la décision d'accélérer a été prise et le nombre de lieux décidé, impossible de revenir en arrière : le véhicule ira jusqu'au bout (2, 3, 4 ou 5 lieux) ou jusqu'à ce qu'un test d'obstacle rate. Si le test d'obstacle échoue, les conséquences sont déterminées puis les dettes payées avant de pouvoir recommencer.

Tout dé malus lié à une accélération doit être appliqué pour éviter les obstacles, mais normalement pas pour franchir les barrières, la vitesse étant souvent bénéfique contre elles.

La vitesse augmentée peut être utilisée plusieurs fois par round de poursuite. En mettant le pied au plancher, une voiture avec 4 actions de déplacement peut potentiellement traverser 20 lieux en un round.

Harvey est poursuivi à travers Arkham par deux voitures de police. Il a 1 action de déplacement, la police 2. Il a également la DEX la plus haute et se déplace en premier.

Tour d'Harvey

Sa joueuse veut accélérer. Elle demande jusqu'où Harvey voit. Le gardien décide que l'investigateur peut voir jusqu'à 3 lieux qu'il détermine aléatoirement. Il obtient 29 et 02, soit 2 lieux consécutifs sans rien à signaler. Pour le troisième lieu, il obtient 87, soit un obstacle de difficulté majeure. Il annonce qu'Harvey voit une petite route tranquille s'étaler devant lui avec néanmoins un embouteillage dans le lointain.



Harvey appuie sur le champignon pour se déplacer de 2 lieux avec 1 action de déplacement (utilisant l'option Pied au plancher indiquée ci-contre). Personne n'a encore demandé d'obstacle impromptu, le gardien décide donc de le faire avant qu'Harvey ne bouge, espérant faire surgir un problème au moment où le personnage accélère. Le joueur d'Harvey remporte le test de chance et place l'obstacle juste devant la voiture de police en expliquant qu'un camion de livraison déboule sans regarder devant lui. Pendant ce temps, Harvey avance de 2 lieux.

Obstacles — Camion — Embouteillage

• • • • • • • • • •

Début du round — Policier1 — Policier 2 — Harvey

Tour des voitures de police

P2, la voiture de police en tête, dépense une action de déplacement pour avancer de 1 lieu. Le gardien doit effectuer un test majeur de Conduite, qu'il rate. La voiture de police heurte le camion de livraison. Le gardien opte pour un « accident mineur » : la voiture de police perd 1 (1D3) point de carrure et 2 (1D3) actions de déplacement, ce qui l'envoie valdinguer dans le trottoir. À la fin de son tour, elle devra encore 1 action de déplacement, ce qui réduira le nombre à sa disposition à 1. Pour s'en souvenir, le gardien note un –1 à côté du véhicule concerné.

Obstacles — Camion — Embouteillage

• • • • • • • • • •

Policier1 — Policier2 (-1) — Harvey

P1, l'autre voiture de police, peut voir Harvey s'enfuir et choisit de parcourir 3 lieux avec sa première action de déplacement. L'autre voiture de police et le camion représentent toujours un obstacle, surtout maintenant que d'autres véhicules se sont arrêtés autour d'eux. De plus, son accélération impose un dé malus à la voiture sur le jet de franchissement. La voiture lance sa sirène et, avec un test réussi de Conduite, fonce sans s'arrêter. Harvey n'est plus que 2 lieux devant. Avec sa deuxième action, la voiture de police se déplace de 2 lieux pour se placer à son niveau.

Obstacles — Camion — Embouteillage

• • • • • • • • • •

Fin du round — Policier2 (-1) — Harvey / Policier 1

Le gardien a déjà demandé un obstacle impromptu pendant ce round. Le round suivant, un joueur pourra choisir de faire de même. Le gardien ne pourra pas en profiter avant cela.

Échapper à son poursuivant

Le poursuivant continue de chasser le fuyard aussi longtemps qu'il peut le suivre ou deviner la direction qu'il emprunte. Chaque poursuite est unique, dotée de son propre enchaînement de lieux, il vous faudra donc décider au cas par cas de la possibilité de perdre la trace du poursuivi.

Un Profond poursuit Harvey à travers un théâtre abandonné. Au début du round, le Profond est encore dans le théâtre tandis qu'Harvey en est sorti avec 3 lieux d'avance. Lorsque la créature sort enfin des lieux, le gardien lui impose un test de Pister : pourra-t-elle retrouver la trace de sa proie ? Si non, la poursuite sera terminée.

Se cacher

Un fuyard peut tenter de se cacher à n'importe quel moment de la poursuite. Avoir une bonne longueur d'avance offrira bien évidemment plus de temps pour disparaître. Avant d'estimer le niveau de difficulté, le gardien devra juger de la situation comme pour n'importe quel test de compétence. Si le poursuivant ne parvient pas à repérer le poursuivi avec un test de Trouver Objet Caché, la cible lui échappe.

Cacher un véhicule n'est pas facile. Cela dit, si une cache est à portée et s'il bénéficie d'une solide avance, la chose est possible. Un test combiné de Discrétion et de Conduite (cf. *Tests combinés*, page 49) permettra de cacher un véhicule, à condition de réussir sous les deux compétences.

Harvey cherche à échapper à un Profond. Le monstre suit sa proie qui décide de se cacher dans un bâtiment abandonné. Les Profonds n'ont pas de compétence Trouver Objet Caché. Le gardien décide que la compétence de la créature est inférieure à 50 %. Harvey doit donc faire un test ordinaire de Discrétion. Le gardien offre deux dés bonus à l'investigateur pour son avance et le nombre de caches possibles. La joueuse obtient 45, 65 et 75, uniquement des échecs. Harvey entend le Profond entrer dans le bâtiment. Il bondit hors de sa cachette, mais se retrouve piégé et sur le point d'être attaqué !

Autre exemple : Amy a une bonne avance sur ses poursuivants et cherche à cacher sa voiture dans un parking souterrain. Elle a 60 % en Conduite et 40 % en Discrétion. Son poursuivant est seulement hors de vue et pourrait bien apercevoir son engin entrant dans le parking, le gardien établit donc la difficulté à ordinaire. Amy obtient un 47, un succès ordinaire en Conduite mais pas en Discrétion : son poursuivant la voit se cacher !



tournoyer sur elle-même. Il lui faudra un peu de temps pour reprendre la poursuite. Le lieu dans lequel il se trouve n'a pas changé.

Passagers

Les passagers ne font pas de test de vitesse et n'ont pas d'actions de déplacement. Ils peuvent agir une fois à leur tour dans l'ordre de DEX. En général, les passagers d'un véhicule se servent de leurs armes à feu ou lancent des projectiles pour gêner ceux qui les suivent.

Un passager peut aider le conducteur en lisant des cartes ou en offrant des conseils pour gérer les obstacles. Si un passager utilise son action pour aider le pilote de cette façon, il peut faire un test de Trouver Objet Caché ou de navigation. S'il réussit, à son prochain déplacement, le véhicule pourra accélérer une fois avec 1 de pénalité de moins (cf. Pied au plancher, page 126). Ainsi, un véhicule pourrait avancer de 3 lieux sans pénalité, ou de 5 lieux avec 1 dé malus.

Attaques à distance pendant une poursuite

Les armes à feu peuvent être utilisées pendant une poursuite : si un personnage à pied s'arrête un instant, il peut faire feu de façon normale. Les possibilités sont les mêmes que pour un round de combat : un tir avec un fusil, jusqu'à trois avec un pistolet, etc. Cette option coûte 1 action de déplacement même si aucun déplacement n'est effectué.

Si un personnage continue de se mouvoir (à pied ou en véhicule), ses tests d'attaque sont effectués avec un dé malus. Tirer de cette façon n'affecte pas les performances du personnage dans la poursuite et ne lui coûte pas d'action de déplacement. Autrement, les options de tir sont les mêmes que pour un round de combat.

Les pneus des véhicules peuvent être la cible des tirs : infligez un dé malus supplémentaire pour viser de si petites cibles. Ils ont une protection de 3 et ne peuvent être endommagés que par des armes pouvant empaler. Si un pneu subit 2 points de dégâts, il éclate. Un pneu crevé réduit la carrure d'un véhicule de 1 point.

Le gardien devra juger de la portée des armes à feu. Le conducteur et les passagers sont protégés par la protection du véhicule. Elle est indiquée par la *Table V : Véhicules*, p. 132.

Dégâts infligés au pilote

Si le conducteur d'un véhicule en déplacement subit une blessure grave, mais reste conscient, il peut perdre le contrôle de l'engin et doit faire un test contre un obstacle majeur. Un pilote qui sombre dans l'inconscience perd automatiquement le contrôle du véhicule.

Le passager d'un autre véhicule tire sur Harvey au pistolet. Le tir se solde par un succès ordinaire. On lance 1D10 pour les dégâts, qui donne un résultat de 10 points. La protection du véhicule réduit ces dégâts de 2 points et Harvey en encaisse 8. Il s'agit là d'une blessure grave ; l'investigateur teste sa CON et parvient à rester conscient. Il doit maintenant faire un test de Conduite pour garder le contrôle du véhicule, mais il échoue. Le gardien regarde la *Table VI : Collisions entre véhicules* et choisit « accident important » (obstacle majeur), faisant perdre 1 (1D6) points de carrure et 3 (1D3) actions de déplacement. Cela entraîne également la perte de 2 (1D6) points de vie pour Harvey. Le gardien décrit le dénouement : Harvey perd le contrôle de la voiture qui heurte le côté d'un véhicule à contresens et se met à

Gérer un lieu de façon inhabituelle

Un personnage peut choisir d'interagir avec un lieu de façon inhabituelle ou inattendue. Par exemple, si un lieu est décrit comme « une zone résidentielle vide », on peut partir du principe que la cible va la traverser de long en large. Au lieu de quoi, elle pourrait décider de foncer vers la première porte en vue et tenter de l'ouvrir (par la force si besoin). Si cela convient à l'histoire, alors foncez.

Personnages se joignant à une poursuite en cours

Un personnage qui se joint à une poursuite en cours doit faire un test de vitesse pour déterminer sa valeur de MVT. Le gardien le place alors sur le lieu approprié.
Un personnage souhaitant rejoindre la course comme poursuivant doit avoir une valeur de MVT au moins égale à celle du fuyard le plus lent. Si ce n'est pas le cas, il ne parvient pas à participer et est mis de côté.

Si un personnage rejoignant une poursuite en tant que fuyard a une valeur de MVT plus basse que le participant le plus lent, vous allez devoir recalculer le nombre d'actions de déplacement de chacun. Chaque personnage reçoit une action de déplacement par défaut, plus la différence entre leur valeur de MVT et celle du nouveau participant le plus lent de la poursuite.

Pas besoin de recalculer les vitesses ou les actions de déplacement quand un personnage quitte une poursuite.

Passer d'un mode de déplacement à un autre

Il existe plusieurs modes de déplacement dans ce jeu. Certaines créatures ont des vitesses alternatives indiquées pour le vol ou la nage. Si aucune valeur de MVT n'est indiquée pour un mode de déplacement qu'un personnage pourrait logiquement emprunter, le gardien peut l'autoriser à se servir de la moitié de son MVT. Ainsi, un humain avec 8 en MVT aura un MVT de 4 à la nage, mais il n'aura pas la possibilité de voler.

Quand des personnages changent de mode de déplacement, mais continuent d'utiliser leur propre force physique, vous n'avez pas besoin de refaire de test de vitesse. Ajustez simplement leur MVT en conséquence, sachant qu'ils

peuvent bénéficier d'un +1 ou d'un -1 selon le degré de réussite obtenu au test de vitesse (CON) au début de la poursuite (cf. *Mise en place*, page 120).

Les personnages qui cessent de se déplacer par leurs propres moyens et montent dans une voiture devraient faire un nouveau test de vitesse avec Conduite. De même, un personnage devenant piéton devrait faire un nouveau test de vitesse avec CON.

Si la vitesse (MVT) d'un personnage change, son nombre d'actions de déplacement change en conséquence (cf. *Personnages se joignant à une poursuite en cours*, page 128).

Personnages créant des obstacles

Les investigateurs, les monstres et les personnages non-joueurs peuvent créer des obstacles ou des barrières par leurs actions durant la partie. Obtenir un tel effet demande généralement la dépense d'une action de déplacement (pour avoir le temps nécessaire), un test de compétence (pour réussir) voire les deux. Les idées suivantes constituent des exemples de ce qui pourrait être tenté et le gardien devra juger chaque situation selon ses propres mérites :

- S'arrêter pour bloquer une porte à l'aide d'une cale ou d'une clé demandera 1 action de déplacement, mais pas de test.
- S'arrêter pour fermer une porte avec Crochetage demandera un round de poursuite entier et un test réussi.
- Déplacer une penderie volumineuse devant une porte nécessitera une action de déplacement et un test de FOR.
- Renverser un étal de fruits pour ralentir les poursuivants coûtera 1 action de déplacement.
- Tirer en l'air pour faire paniquer une foule demandera un test de chance. En cas d'échec, l'action provoquera plus d'ennuis qu'autre chose. En cas de réussite, la foule deviendra un obstacle pour les personnes arrivant ensuite.
- Crier « *Arrêtez cet homme, c'est un voleur* » aux passants, en espérant que ces derniers vous aideront, demandera un test de Baratin ou d'Intimidation.

Harvey court dans les rues de New York. Pour atteindre le lieu suivant, il doit passer au travers d'un obstacle représenté par une foule. S'il rate son test de DEX pour se faufiler entre les groupes, le gardien a décidé qu'il sera ralenti et perdra 1D3 actions de déplacement. Il ne perdra de points de vie qu'en obtenant une maladresse. À pousser comme un dératé, il pourrait finir par énerver quelqu'un et recevoir un coup de poing. Harvey a cependant une idée : il sort son arme et tire en l'air. Le gardien demande au joueur un test de chance, qu'il rate, et décide que la foule s'éparpille et ne constitue plus un obstacle. Un agent de police était néanmoins dans le coin, et il se lance à son tour dans la poursuite !

Les joueurs pourront bien sûr aborder la création d'obstacles de façon créative.

Se séparer

Les personnages peuvent choisir d'emprunter des chemins divergents lors d'une poursuite. Dans ce cas, vous aurez simplement une poursuite de plus à gérer.

Les monstres et les poursuites

La majorité des monstres et des animaux agissent comme n'importe quel humain lors d'une poursuite. Certains disposent de capacités pouvant les exempter de tests spécifiques. Par exemple, un oiseau n'aura pas besoin de faire de tests de Sauter ou de Grimper.

De nombreux monstres, animaux et personnages non-joueurs n'auront pas de valeur indiquée pour les diverses compétences pouvant être demandées lors d'une poursuite (Sauter, Nager, Conduite, etc.). Face à de tels cas, le gardien devrait se baser sur ce qui suit :



Extrait du film *Les chasses du Comte Zaroff*, 1932

- Si le monstre ou le personnage non-joueur est censé avoir la capacité demandée, utilisez sa DEX à la place de la compétence.
- Si le monstre ou le personnage non-joueur n'est pas censé avoir la capacité demandée, utilisez un cinquième de sa DEX à la place de la compétence (ou optez simplement pour un échec automatique).
- Si vous ignorez si le monstre ou le personnage non-joueur est censé avoir ou ne pas avoir la capacité demandée, utilisez la moitié de sa DEX à la place de la compétence.

Si d'autres compétences sont requises, le gardien peut adopter une approche similaire, en se basant sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée. Par exemple, si vous souhaitez déterminer la valeur de Trouver Objet Caché d'un monstre en particulier (pour lequel la compétence n'est pas spécifiée), INT sera sans doute la caractéristique la plus indiquée. Utilisez la valeur entière ou la moitié, voire un cinquième en fonction de la vision que vous avez du monstre et de ses capacités de perception.

Les gnoph-keh sont des espèces d'ours polaires géants, probablement d'excellents nageurs donc avec une valeur de Nager égale à leur DEX. Vous pourriez estimer en revanche que les goules font de piètres nageuses, leur accordant une valeur de Nager seulement égale à un cinquième de leur DEX.

Fuir la scène

Vous pourriez avoir affaire à une scène où il serait important de connaître le chemin parcouru par les investigateurs en un temps limité. Les règles de poursuite pourront vous servir à le déterminer en comptant le nombre de lieux traversés en un certain nombre de rounds.

Harvey allume la mèche d'un bâton de dynamite puis tente de s'échapper d'une caverne avant que tout n'explose. La mèche est suffisamment longue pour un minimum de 7 rounds de déplacement. À la fin du septième round de poursuite et pour chaque round suivant, un test de chance sera demandé – en cas d'échec, la dynamite explosera. Le gardien donne à Harvey 1 action de déplacement par round. Au cours de chaque round de poursuite, sa joueuse pourra effectuer un test de compétence pour gérer les obstacles (courir sur des rochers mouillés dans un ruisseau souterrain, monter à la corde et se faufiler à travers une sortie étroite).

Quand la dynamite explosera, le gardien utilisera la portée pour déterminer les dégâts. La portée de base de la dynamite est de 3 mètres (*cf. Table XVII : Armes*, page 401–405). Il est néanmoins décidé que cette portée devra être doublée à cause de l'environnement confiné. Le gardien place un lieu tous les 6 mètres, noté 1, 2 et 3 sur la carte et marque les trois changements de dégâts : à 1 les dégâts seront de 4D10, à 2 ils seront de 2D10 et à 3 de 1D10. S'il sort avant l'explosion, Harvey sera en sécurité. Tant que l'investigateur ne ratera pas de test de compétence en évitant les obstacles, il devrait s'en sortir sans problème.

Obstacles

dynamite	ruisseau	corde	sortie
•	•	•	•
Harvey	1	2	3

Le premier round, Harvey rate son test de DEX et glisse dans le ruisseau, subissant 2 (1D3) points de dégâts et perdant 3 (1D3) actions de déplacement tandis qu'il s'efforce de se remettre sur pied. Il lui reste 3 actions de déplacement avant que le gardien ne commence à demander des tests de chance pour déterminer si la dynamite explose. Les choses n'ont pas l'air de bien s'engager…

Obstacles

dynamite	ruisseau	corde	sortie
•	•	•	•
	1	2	3
	Harvey		

Collisions entre véhicules

Quand un test de compétence pour gérer un obstacle est raté, le gardien doit prendre en considération la cause et les dégâts probables et les mettre en rapport avec la colonne de gauche de la *Table VI : Collisions entre véhicules*. En cas de doute, utilisez simplement les « accidents mineurs » pour les obstacles de difficulté ordinaire, les « accidents importants » pour les obstacles de difficulté majeure et les « accidents graves » pour les obstacles de difficulté extrême.

Les dégâts devraient également être lancés pour chaque occupant d'un véhicule impliqué dans une collision en visant non plus la carrure, mais les points de vie. Ainsi, si une voiture impliquée dans un accident important perd 1D6 dégâts de carrure, chacun de ses occupants subit 1D6 points de dégâts.

La plupart des collisions devraient également entraîner un ralentissement, le véhicule dérapant ou perdant de la vitesse (au prix de 1D3 points de déplacement).

Poursuites dans les airs et sous l'eau

Les poursuites peuvent prendre place n'importe où, et le gardien devrait créer de nouveaux obstacles et des barrières en fonction du contexte. Par exemple, en mer, vous pourrez affronter des rochers, des vagues, des vents violents, des bouées ; dans les airs, des nuages, des gratte-ciel, des oiseaux, des câbles, des tirs de batteries anti-aériennes, etc.

Valeurs de MVT

La valeur de MVT est utilisée comme une mesure des vitesses relatives. Un point de MVT fait sens dans une poursuite : il autorise une action de déplacement supplémentaire. Pour cette raison, le rapport entre déplacement et vitesse réelle n'est pas linéaire. Chaque point de MVT équivaut à une augmentation approximative de la vitesse de 50 %.

La valeur de MVT d'une créature ne correspond pas forcément à sa vitesse maximale sur une courte distance, mais représente sa vitesse globale lors d'une poursuite. Par exemple, un sprinter de niveau mondial peut atteindre un MVT de 11 sur 100 mètres, mais 20 km/h (MVT 9) correspondraient davantage à la vitesse d'un athlète sur une certaine distance, soit l'équivalent de 1,6 km en 5 minutes.



Poursuites impliquant plusieurs personnages

Lorsque vous devez gérer une poursuite avec plus de deux personnages, la seule véritable différence se joue dans la phase initiale, la mise en place de la poursuite. Tout d'abord, décidez qui chasse qui et si les fuyards restent groupés ou s'ils se séparent. S'ils se séparent, vous vous retrouvez avec plusieurs poursuites, chacune devant être gérée indépendamment.

Chacun des personnages impliqués effectue un test de vitesse (en utilisant Conduite ou CON) pour déterminer sa valeur de MVT pour la poursuite (cf. *Test de vitesse*, page 120). Une fois cette étape accomplie, triez les participants par ordre de vitesse et selon les deux groupes : les poursuivants et les poursuivis.

Éliminez ensuite ceux qui ne sont pas dans la course :

- Tout poursuivi qui se trouve être plus rapide que le plus rapide des poursuivants peut échapper à la poursuite s'il le désire.
- Tout poursuivant qui se trouve être plus lent que le plus lent des poursuivis reste à la traîne et ne participe pas.

Les deux groupes sont ensuite positionnés en fonction de leur MVT.

1. Placez les poursuivants : Commencez par le plus lent, tout au bout de la course. Placez ensuite chacun des autres poursuivants à un nombre de lieux de lui égal à la différence entre leurs MVT respectifs. Une fois tous les poursuivants placés, passez aux poursuivis.

2. Placez les poursuivis : Comme pour une poursuite à deux protagonistes, placez un poursuivi (le plus lent) à 2 lieux de distance du poursuivant le plus en avant. Placez ensuite chacun des autres poursuivis à un nombre de lieux de lui égal à la différence entre leurs MVT respectifs.

3. Positionnez les obstacles : Notez les obstacles, barrières et autres éléments de décor.

4. Actions de déplacement : Déterminez le nombre d'actions de mouvement de chaque participant.

5. Déterminez l'ordre de DEX : Triez les participants par ordre de DEX, de la plus élevée à la plus basse.

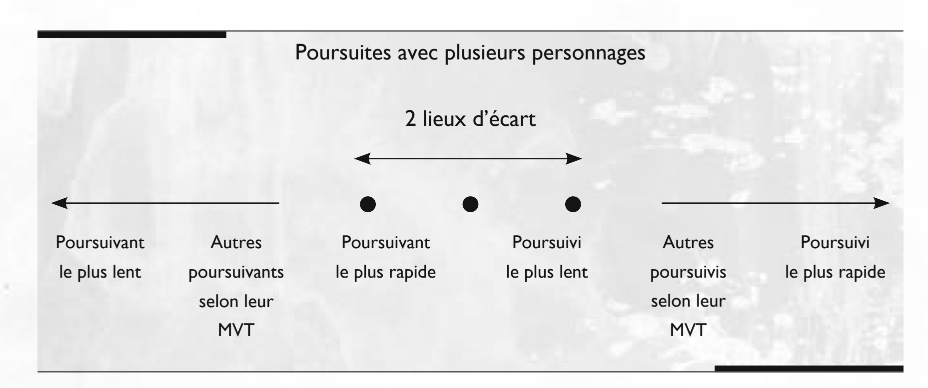


Table V : Véhicules

Les véhicules suivants utilisent la compétence Conduite :

Véhicule	MVT	Carrure	Prot. Pass.	Passagers
Voiture, économique	13	4	1	3 ou 4
Voiture, ordinaire	14	5	2	4
Voiture, de luxe	15	6	2	4
Voiture, sport	16	5	2	1
Pick-up	14	6	2	2+
Six tonnes	13	7	2	2+
Semi-remorque	13	9	2	3+
Moto, légère	13	1	0	1
Moto, lourde	16	3	0	1

Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage.
Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel :

Véhicule aérien	MVT	Carrure	Prot. Pass.	Passagers
Dirigeable	12	10	2	112+
Avion à hélices	15	5	1	4+
Bombardier	17	11	2	10+
Jet	18	11	3	50+
Hélicoptère	15	5	2	15+

Les véhicules suivants demandent un entraînement spécial.
La compétence Conduite engin lourd pourra s'y substituer :

Véhicules lourds	MVT	Carrure	Prot. Pass.	Passagers
Tank	11	20	24	4+
Locomotive à vapeur	12	12	1	400+
Train moderne	15	14	2	400+

Les « véhicules » suivants utilisent la compétence Équitation :
Autres formes de transport

	MVT	Carrure	Prot. Pass.	Passagers	
Cheval (avec cavalier)		11	4	0	1
Carriole à 4 chevaux	10	3	0	6+	
Bicyclette 7	0,5	0	1+		

Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage.
Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel.
La valeur de protection concerne les personnes sur le pont :

Véhicules marins	MVT	Carrure	Prot. Pass.	Passagers
Barque	6	2	0	3
Aéroglisseur	12	4	0	22+
Bateau à moteur	14	3	0	6+
Paquebot de croisière	11	32	0	2 200+
Cuirassé	65	0	1	800+
Porte-avions	11	75	0	3 200+
Sous-marin	12	24	0	120+

Légende

MVT : Une représentation de la vitesse et de la manœuvrabilité du véhicule dans les poursuites. Ces valeurs concernent les véhicules modernes et peuvent être réduites de 20 % pour ceux de 1920, bien que certaines voitures de l'époque aient pu dépasser les 160 km/h.

Carrure : Une représentation de la force et de la taille du véhicule. Si elle tombe à zéro, le véhicule est hors jeu. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondis à l'entier inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de sa valeur d'origine voire moins, l'engin est abîmé. Tous les tests de Conduite (ou autres) à son bord reçoivent un dé malus.

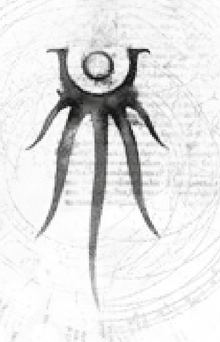
Si un véhicule subit en un seul choc une perte égale ou supérieure à sa valeur initiale de carrure, l'engin est transformé en épave de la plus impressionnante des façons. Il pourrait bien exploser, brûler, faire un tonneau ou tout cela à la fois. Tous les occupants risquent fort de mourir, au gardien de décider si les investigateurs ont une chance de s'en tirer, par exemple en demandant des tests de chance. Les plus fortunés pourraient se voir éjectés, bien que nous recommandions la perte d'au moins 2D10 points de vie au passage.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à zéro suite à plusieurs chocs (aucune perte égale à sa valeur initiale de carrure), celui-ci devient impossible à piloter et finit par s'arrêter. Selon la situation (et peut-être un test de chance), cela pourra entraîner un accident infligeant 1D10 points de dégâts au conducteur et aux passagers.

Prot. Pass. : Cette valeur protège le conducteur et les passagers et reflète le nombre de points de protection que le véhicule offre contre les attaques externes.

Passagers et équipage : Le nombre de personnes pouvant être transportées.





MVT	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	4	6	9	12	20	30	45	60

MVT	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	90	135	200	300	450	675	1 000	1 500

Table VI : Collisions entre véhicules

ACCIDENT	DÉGÂTS	EXEMPLE
Accident mineur : La plupart des obstacles ordinaires. Dégâts cosmétiques ou quelque chose de plus sérieux.	1D3–1 Carrure	Heurte légèrement un autre véhicule, accroche un lampadaire ou un poteau, percute une personne ou une créature de taille similaire.
Accident important : La plupart des obstacles majeurs. Peut causer des dégâts importants, peut-être même détruire une voiture.	1D6 Carrure	Percute une vache ou un grand cerf, une moto lourde ou une voiture modèle économique.
Accident grave : La plupart des obstacles extrêmes. Susceptible de ravager une voiture.	1D10 Carrure	Collision avec une voiture modèle ordinaire, un gros lampadaire ou un arbre.
Accident terrible : Susceptible de ravager un camion. Sûr de pulvériser une voiture.	2D10 Carrure	Collision avec un camion ou un arbre centenaire.
Accident mortel : La plupart des véhicules seront réduits à l'état de débris.	5D10 Carrure	Collision avec un poids lourd géant ou un train, être frappé par un météore.

Résumé : les cinq étapes de mise en place d'une poursuite

Voici les cinq étapes essentielles que le gardien devra suivre pour **mettre en place une poursuite** :

- Placer le **poursuivant** ;
- Placer le **poursuivi** ;
- Positionner les **obstacles** et les **barrières** ;
- Donner à chaque participant un **nombre d'actions de déplacement** ;
- Déterminer **l'ordre de DEX**.

Un beau soir, Brian, Scott et Harvey sont en train de boire dans leur appartement quand trois fanatiques se pointent à la porte. Les trois investigateurs décident de fuir par la fenêtre, sachant que la porte ne pourra pas retenir longtemps les assaillants. Le gardien demande si les amis partent tous dans la même direction ou s'ils se séparent : les joueurs décident de rester groupés, il n'y aura donc qu'une poursuite.

Le gardien demande un test de vitesse (CON) pour chacun. Les investigateurs doivent descendre par la fenêtre pendant que les fanatiques sont occupés à fracturer la porte. Les deux camps étant gênés, aucun ne reçoit de dé bonus ou malus à son test de vitesse.

Harvey (MVT 6) : rate son test de CON ; MVT 5 (6–1).
Brian (MVT 8) : réussit son test de CON ; MVT 8.
Scott (MVT 9) : réussit son test de CON avec une réussite extrême ; MVT 10 (9+1).
Le fanatique A (MVT 8) : rate son test de CON ; MVT 7 (8–1).
Le fanatique B (MVT 8) : rate son test de CON ; MVT 7 (8–1).
Le fanatique C (MVT 8) : réussit son test de CON avec une réussite extrême ; MVT 9 (8+1).

Scott a une vitesse plus haute que celle de tous ses poursuivants et s'échappe (à moins qu'il ne décide de ralentir pour aider ses amis).

Brian et Harvey vont dans la même direction que Scott, mais leur vitesse n'excède pas celle des fanatiques et ils pourraient se faire rattraper. La poursuite commence !

Adorateurs (poursuivants) par ordre de vitesse :
Fanatique A (7), fanatique B (7), fanatique C (9)

Investigateurs (poursuivis) par ordre de vitesse :
Harvey (5), Brian (8), Scott (10)

1. Placez les poursuivants : Le gardien commence par placer les poursuivants les plus lents (les fanatiques A et B) en bout de course, puis le fanatique C à 2 lieux devant eux (vitesse 9 – vitesse 7 = 2 lieux d'écart).

2. Placez les poursuivis : L'écart entre le poursuivant le plus rapide (le fanatique C) et la cible la plus lente (Harvey) est établi par défaut à 2 lieux. La vitesse de Brian est supérieure de 3 points à celle d'Harvey, il commence donc à 3 lieux devant son ami (à moins de décider de traîner un peu pour aider Harvey).

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Fanatique A Fanatique B		Fanatique C		Harvey			Brian				

3. Positionnez les obstacles : Le gardien lance la poursuite juste après que les investigateurs ont fui leur appartement par la fenêtre. Ils courent actuellement le long de l'allée.

Obstacles :

Fenêtre				clôture							
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Fanatique A Fanatique B		Fanatique C		Harvey			Brian				

L'illustration montre les notes prises par le gardien concernant la poursuite. Seuls les personnages, obstacles et barrières sont pris en compte.

Les fanatiques A et B se tiennent devant la fenêtre, prêts à descendre.
Le fanatique C est déjà passé et se trouve dans la cour derrière Harvey.
Harvey est dans le fond de la cour et se prépare à escalader la clôture.
Brian est plus loin dans l'allée, de l'autre côté de la clôture qu'il a escaladée.

4. Actions de déplacement : Harvey a 1 action de déplacement et est le personnage le plus lent. Les fanatiques A et B reçoivent tous deux 3 actions de déplacement (1 de base, plus 2 pour avoir une valeur de MVT supérieure de 2 points à celle d'Harvey). Brian reçoit 4 actions de déplacement (1 de base, plus 3 pour les trois points de MVT de plus qu'Harvey). Le fanatique C reçoit 5 actions de déplacement (1 de base, plus 4 pour les quatre points de plus qu'Harvey).

5. L'ordre de DEX : Brian a la DEX la plus haute, suivi d'Harvey, puis des fanatiques. Le gardien utilise les mêmes caractéristiques pour les fanatiques. Puisqu'ils ont tous la même DEX, peu importe l'ordre de leurs actions.

PREMIER ROUND

Notez la façon dont le gardien est passé tout droit à la poursuite. Brian, le fanatique de tête, et Harvey n'ont pas eu besoin de faire de tests pour passer par la fenêtre, et Brian est déjà de l'autre côté de la clôture. Ces actions ont simplement été résolues à travers le test de vitesse.

Tour de Brian

Brian se déplace en premier et parcourt 4 lieux le long de l'allée. Le gardien accepte de faire de ces lieux des emplacements sans obstacle. Il est déjà heureux de pouvoir capturer un investigateur abandonné par ses amis !

Tour d'Harvey

Harvey doit escalader la clôture (barrière). Sachant le fanatique juste derrière lui, il se jette dessus sans réfléchir. Cela lui coûte son seul point de déplacement. Son test de Grimper est un échec. Le gardien ayant décrété que la clôture était une barrière, cet échec ne lui permet pas de passer de l'autre côté et son tour s'arrête là. Le gardien n'ajoute pas de dégâts à l'échec d'Harvey. Le fait que des adorateurs soient sur le point de lui tomber dessus suffit. Si Harvey souhaite encore passer de l'autre côté, il lui faudra retenter le round suivant.

Tour du fanatique C

Utilisant deux de ses actions, le fanatique C fonce sur Harvey et dépense sa troisième action de déplacement pour l'attaquer (cf. *Partie 4 : Conflit*, page 125).
À ce moment, au milieu du round 1, la carte du gardien ressemble à cela :

Obstacles :



Harvey lutte avec la clôture quand le fanatique C lui tombe dessus. Il décide de rendre les coups en frappant du pied son adversaire. Le fanatique tente une manœuvre de combat pour attraper Harvey et l'arracher à la clôture. Sa carrure est de 0, comme celle de sa cible, aucun dé bonus ou malus n'est donc accordé à la manœuvre.

Harvey obtient un 59, un échec.

Le fanatique obtient un 20, une réussite ordinaire.

L'adorateur arrache Harvey à la clôture, ce qui a pour effet de le faire reculer de 1 lieu (de le ramener au milieu de la cour). Ayant déjà attaqué ce round, le fanatique ne pourra pas porter un nouvel assaut même s'il lui reste 2 actions de déplacement. Il utilise sa quatrième action pour revenir vers Harvey. Le fanatique C a encore 1 action, mais il ne souhaite pas aller plus loin. Il termine donc son tour là.

Tour du fanatique B
C'est maintenant au tour du fanatique B qui a besoin d'un test pour descendre de la fenêtre à la cour (un étage). Voyant Harvey vulnérable en dessous, il opte pour une approche audacieuse et saute par la fenêtre au lieu de descendre prudemment. Le gardien avait décidé que la difficulté était ordinaire. Il la fait passer à majeure à cause du saut. Le test du fanatique est un échec. Se rapportant à la *Table III : Autres formes de dégâts* (page 110), le gardien choisit 1D10 points de dégâts pour cette tactique bien dangereuse. Il décrit le fanatique, qui se réceptionne mal et tombe à quelques mètres d'Harvey. Cet échec coûte également 1 (1D3) action de déplacement supplémentaire à l'adorateur qui a utilisé deux de ses actions. Il se sert de sa troisième action pour avancer de 1 lieu vers Harvey, puis termine son tour.

Tour du fanatique A
Voyant que son ami s'est mal réceptionné, le fanatique A opte pour une approche prudente, dépensant une action de déplacement supplémentaire (cf. *Obstacles*, page 123) afin de recevoir un dé bonus à son test de Grimper. Il réussit son test et utilise sa troisième action de déplacement pour avancer de 1 lieu.

À la fin du round 1, la carte du gardien ressemble à cela :

Obstacles :



Les choses empirent. Le gardien estime que Brian s'enfuit, Harvey en revanche est encerclé par plusieurs fanatiques. Ceux-ci risquent fort de le neutraliser et de le capturer.

Un exemple tiré de L'Appel de Cthulhu

Dans le récit de Lovecraft, Cthulhu est temporairement déjoué par Johansen qui lui rentre dedans avec l'Alert. Cette scène pourrait-elle être reproduite avec les règles du jeu ? Plaçons Johansen dans les bottes d'un investigateur, et décrétons que le bateau a une carrure de 22 et un MVT de 11 (comme pour un cuirassé). Cthulhu a une carrure de 22 et un MVT de 14 (nage). Cthulhu et Johansen font tous deux leur test de vitesse et obtiennent une réussite extrême. Le bateau a un MVT de 12, le Grand Ancien un MVT de 15. Cthulhu agit en premier dans l'ordre de DEX et a 4 actions de déplacement par round. Johansen joue en deuxième avec 1 action de déplacement. Accordons au marin la compétence pilotage (bateaux) à 70 %. La compétence Combat rapproché de Cthulhu est de 100 %.

Tour de Cthulhu : Cthulhu utilise 2 actions de déplacement pour rattraper l'Alert. Avec sa troisième action, il tente de couler le navire. Johansen répond en rendant les coups et souhaite utiliser une manœuvre de combat. Son but est de « repousser Cthulhu assez longtemps pour pouvoir s'enfuir ».
Le gardien obtient 34 à son test de Combat rapproché, une réussite majeure du Grand Cthulhu qui tente de ravager le navire. Le joueur obtient un 14, une réussite extrême pour la compétence pilotage de Johansen, qui gagne l'affrontement. Le gardien se souvient de l'objectif : repousser le monstre assez longtemps pour pouvoir s'enfuir. Il n'effectue pas de test de dégâts, mais enlève 3 (1D3) actions de déplacement au Grand Ancien. Il décrit alors Cthulhu, qui semble exploser dans une indescriptible puanteur digne de mille tombeaux profanés. Le monstre est repoussé de 1 lieu, et sa dernière action de déplacement de ce round ainsi que ses deux prochaines actions sont perdues grâce à la manœuvre du marin.

Tour de Johansen : Johansen n'a qu'une action de déplacement. Il part à toute vapeur, accélérant pour traverser 5 lieux en une action. Le gardien ne place pas d'obstacles sur son chemin ; le bateau est déjà à 6 lieux de là. Dans sa fuite, Johansen regarde par-dessus son épaule et voit Cthulhu en train de se reconstruire hideusement derrière le navire ! Le Grand Ancien ne peut pas l'attraper le round suivant ; le gardien décrète donc que le marin s'est enfui.





Santé

Mais je dois essayer de vous raconter ce que j'ai cru voir cette nuit-là sous la lune rieuse et jaune – voir surgir et sautiller le long de Rowley Road et s'imposer à ma vue tandis que je me recroquevillais au beau milieu des ronces de ce pan désolé de chemin de fer.

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les investigateurs commencent le jeu en pleine possession de leurs moyens. Durant leurs enquêtes, ils rencontreront des horreurs d'autres mondes, des créatures extraterrestres et les terribles vérités cosmiques du Mythe de Cthulhu, autant de choses qui mettront à rude épreuve leur esprit et leur conception de la normalité et les pousseront jusqu'au bord de la folie. Dans certains cas, l'expérience sera insupportable et le malheureux investigateur succombera à des périodes de folie temporaires, persistantes, voire permanentes.

Chaque investigateur dispose de points de Santé Mentale (parfois appelée « SAN ») pouvant augmenter et baisser durant le jeu. Ces points servent à déterminer si un personnage est capable de supporter les horreurs du Mythe de Cthulhu et de faire face aux situations terrifiantes sans tourner les talons pour s'enfuir. La perte de Santé Mentale peut mener à la folie. Lorsque le nombre de points est réduit à zéro, l'investigateur devient fou de façon permanente et incurable. Il cesse alors d'être un personnage jouable.

Dans ce jeu, la Santé Mentale est basée sur le comportement des protagonistes des histoires de H. P. Lovecraft qui généralement s'évanouissent ou sombrent dans la folie lorsqu'ils sont confrontés à des phénomènes violant les lois de la physique et à des entités venues d'au-delà du temps et de l'espace. Elle est le témoin de la flexibilité et de la résistance de l'investigateur aux traumatismes émotionnels. Les personnages qui commencent le jeu avec une haute valeur en Santé Mentale ont plus de facilité à rationaliser les événements traumatisants ou à refouler les souvenirs les plus horribles. Ceux commençant avec une petite valeur sont fragiles mentalement et plus susceptibles de souffrir de crises émotionnelles. Bien que les horreurs du Mythe de Cthulhu constituent la menace la plus fondamentale susceptible d'attaquer l'esprit d'un investigateur, d'autres visions atroces bien que relativement ordinaires en comparaison pourront troubler leur équilibre.

Lors d'une situation stressante ou horrifiante, le gardien invitera les joueurs à tester la résistance et la force émotionnelles de leurs personnages. Pour ce faire, ils effectueront un test de Santé Mentale. Les investigateurs risquent la folie quand les pertes de Santé Mentale sont trop importantes sur un laps de temps trop court, ce qui peut provoquer des folies temporaires ou persistantes.

Tests et points de Santé Mentale

Les points de Santé Mentale devront être soigneusement suivis, leur nombre pouvant baisser et augmenter en cours de partie. Quand les investigateurs affrontent une situation pouvant menacer leur équilibre, le gardien leur demande un test de Santé Mentale. Chaque joueur dont le personnage est confronté à l'horreur lance 1D100. Un résultat inférieur ou égal aux points de Santé Mentale actuels de l'investigateur se traduit par un succès. Les dés bonus et malus ne s'appliquent pas aux tests de Santé Mentale (à une exception près, voir Travail personnel, page 152).

Note : Si vous utilisez la règle optionnelle de dépense de points de chance, rappelez-vous qu'elle ne s'applique pas sur les tests de Santé Mentale.

Un test réussi signifie que l'investigateur ne perd pas de points de Santé Mentale ou au pire une quantité minime. Un échec implique toujours une perte. Son montant dépend du sortilège, du livre, de l'entité ou de la situation en jeu.

Dans les scénarios officiels de ***L'Appel de Cthulhu***, les pertes de Santé Mentale sont affichées sous la forme de deux chiffres ou jets de dés séparés par une barre oblique, par exemple : « 1/1D4+1 points de Santé Mentale ». Le nombre à gauche de la barre correspond aux points perdus si le test réussit. Le nombre à droite de la barre correspond aux points perdus si le test échoue. La perte pourra parfois être affichée sous cette forme : « 0/1D4 points de Santé Mentale ». Dans ce cas précis, un test de Santé Mentale réussi n'entraînera aucune perte et un test raté la perte de 1D4 points.

Rater un test de Santé Mentale provoque toujours une certaine perte de contrôle chez l'investigateur, le gardien pouvant alors choisir une action involontaire à lui imposer.

Par exemple :

- **Sursauter de peur :** l'investigateur laisse tomber quelque chose (lunettes, lampe-torche, livre, arme, etc.).
- **Hurler de peur :** attire l'attention ou fait dire quelque chose d'inapproprié.
- **Mouvement involontaire :** braque le volant de façon risquée, lève les bras en l'air, a un mouvement de recul…
- **Action de combat involontaire :** si un test de Santé Mentale rate pendant un round de combat, l'action de l'investigateur pour ce round peut lui être imposée par le gardien (par exemple, donner un coup de poing, appuyer sur la gâchette, se cacher derrière quelqu'un, etc.).
- **Se figer :** garde les yeux fixés sur la scène sans réagir.

Une maladresse sur un test de Santé Mentale entraîne la perte du maximum de points possibles compte tenu des circonstances.

Perdre plus d'une poignée de points en une fois peut pousser un investigateur vers la folie, comme décrit plus loin.

La rencontre avec une goule fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale. La même chose advient en cas de rencontre avec plusieurs goules. L'effet est appliqué à la rencontre dans son ensemble plutôt qu'à chaque spécimen aperçu.



Harvey Walters suit une piste qui le mène jusqu'à une crypte où il découvre une goule occupée à festoyer de fruits interdits au beau milieu des cercueils. Le gardien demande un test de Santé Mentale. L'investigateur dispose de 45 points de Santé Mentale, mais la joueuse obtient un 83 (un échec). Le gardien décrit le cri de terreur involontaire du personnage, puis la joueuse jette 1D6. Elle obtient un 4, ce qui réduit les points de Santé Mentale d'Harvey de 4 points (il lui reste 45 -4 = 41 points de Santé Mentale).

Santé Mentale maximum

La menace de la folie dans ***L'Appel de Cthulhu*** caractérise le Mythe d'une façon qui n'autorise aucun compromis. Parmi les rares humains sains d'esprit à être exposés, peu choisissent de s'y soumettre, car celui-ci est foncièrement immonde et répugnant. Le lien entre les points de Santé Mentale et la compétence Mythe de Cthulhu met l'emphase sur la puissance du Mythe qui corrompt et ruine tout ce qu'il approche et touche.

Les points de Santé Mentale d'un investigateur varient pendant la partie, mais ils ne peuvent jamais dépasser une certaine limite. Chaque personnage possède une valeur maximum de Santé Mentale, qui commence à 99. La connaissance du Mythe diminue ce nombre de façon permanente. Ainsi, la Santé Mentale maximum d'un investigateur est égale à 99 moins sa compétence Mythe de Cthulhu, ce qu'on note « 99–Mythe de Cthulhu ».

Lorsqu'il reçoit des points dans cette compétence, le joueur doit donc diminuer son maximum d'autant.

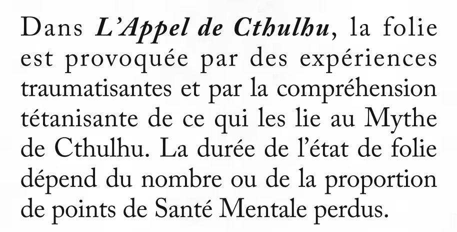
Harvey Walters passe un peu de temps à étudier de vieux grimoires et reçoit 3 % dans sa compétence Mythe de Cthulhu. Le joueur ajoute 3 points à sa valeur et diminue sa Santé Mentale maximale d'autant (celle-ci passe de 99 à 96).

Folie

À partir de ce point, mes impressions ne sont plus aussi fiables. Je m'accroche bel et bien à l'espoir désespéré qu'elles ne soient que les fragments d'un rêve démonique ou d'une illusion issue de mon délire. Une fièvre s'était emparée de mon cerveau, et tout me parvenait comme à travers une espèce de brume, parfois seulement de façon intermittente.

— H. P. Lovecraft,
Dans l'abîme du temps





Dans ***L'Appel de Cthulhu***, la folie est provoquée par des expériences traumatisantes et par la compréhension tétanisante de ce qui les lie au Mythe de Cthulhu. La durée de l'état de folie dépend du nombre ou de la proportion de points de Santé Mentale perdus.

Il peut en résulter trois états : folie temporaire, persistante ou permanente.

Que la folie soit temporaire ou persistante, elle sera divisée en trois phases de jeu distinctes :

Premièrement : La folie commence par une brève folie passagère durant laquelle le contrôle du joueur sur son investigateur est compromis (cf. *Première phase, la folie passagère*, page 141).

Deuxièmement : La folie passagère est suivie d'une période de folie sous-jacente durant laquelle le joueur reprend le contrôle complet de son personnage. Ce dernier est néanmoins la proie de folies, délires et autres crises de folie passagères (cf. *Deuxième phase, la folie sous-jacente,* page 144).

Troisièmement : La dernière phase est celle de la guérison (cf. *Traitement et guérison des folies*, page 150).

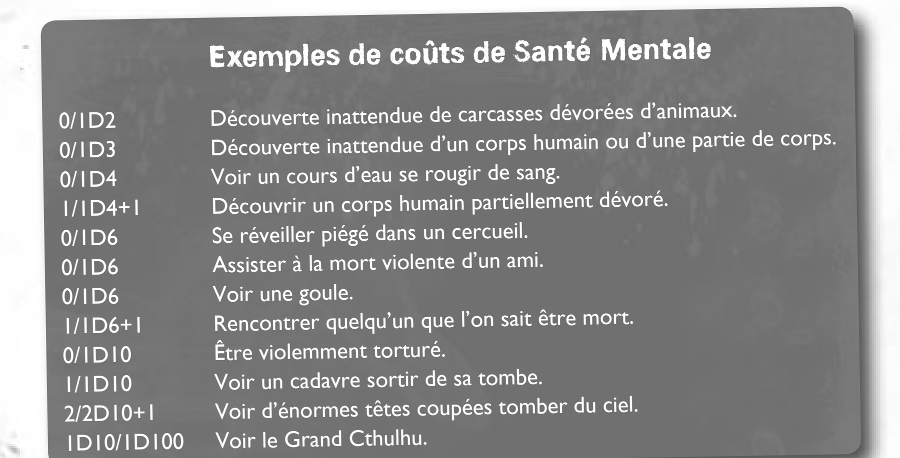
Folie temporaire

Si un investigateur perd au moins 5 points de Santé Mentale suite à un test raté de Santé Mentale, cela signifie qu'il a subi un traumatisme suffisant pour que le gardien teste son équilibre mental. Le gardien doit demander un test d'intelligence (INT). Si le test échoue, l'investigateur a enfoui le souvenir dans son subconscient (il s'agit là d'une astuce de l'esprit pour se protéger) et ne devient pas fou. De façon paradoxale, si le test d'INT réussit, l'investigateur comprend toute l'ampleur de ce dont il a fait l'expérience et devient temporairement fou. Il en ressent les effets sur-le-champ, puis pendant 1D10 heures.

Folie persistante

Un investigateur qui perd au moins un cinquième de ses points de Santé Mentale actuels en une seule « journée » de jeu est frappé de folie persistante. Aucun personnage n'est capable de refouler une telle perte.

Dans ce cas précis, une « journée » de jeu est définie par le gardien. Ce laps de temps dure généralement suffisamment pour que l'investigateur puisse regagner



Exemples de coûts de Santé Mentale

0/1D2	Découverte inattendue de carcasses dévorées d'animaux.
0/1D3	Découverte inattendue d'un corps humain ou d'une partie de corps.
0/1D4	Voir un cours d'eau se rougir de sang.
1/1D4+1	Découvrir un corps humain partiellement dévoré.
0/1D6	Se réveiller piégé dans un cercueil.
0/1D6	Assister à la mort violente d'un ami.
0/1D6	Voir une goule.
1/1D6+1	Rencontrer quelqu'un que l'on sait être mort.
0/1D10	Être violemment torturé.
1/1D10	Voir un cadavre sortir de sa tombe.
2/2D10+1	Voir d'énormes têtes coupées tomber du ciel.
1D10/1D100	Voir le Grand Cthulhu.



un lieu de repos et recouvrer ses esprits. En fonction de la situation, cela peut vouloir dire survivre jusqu'à l'aube, s'asseoir devant une tasse de thé ou prendre une bonne nuit de repos. La folie persistante continuera jusqu'à ce que le personnage soit soigné ou guérisse (cf. *Guérir d'une folie persistante*, page 150).

Folie permanente

Lorsque le nombre de points de Santé Mentale est réduit à zéro, l'investigateur devient fou de façon permanente et incurable. Il cesse alors d'être un personnage jouable. Dans le monde réel, la folie n'existe que sous la forme persistante puisque personne ne peut prédire le futur avec autant de précision qu'un gardien de ***L'Appel de Cthulhu***.

De nombreux troubles, tout spécialement les conditions congénitales, n'offrent que peu d'espoirs de guérison. Lovecraft conclut plus d'une histoire en sous-entendant qu'une vie de démence attend le narrateur.

Chaque gardien devra découvrir quel est le point de non-retour de sa partie. Il arrive parfois qu'un séjour au calme dans un asile local permette aux malheureux de récupérer. Une personne détruite, émaciée, presque impossible à reconnaître après avoir aperçu des horreurs susceptibles de vous ravager l'âme, pourra se rendre en tremblotant jusqu'à la clinique d'Arkham ou d'une autre ville et tenter de retrouver des bribes de son ancienne vie. Aucun joueur ne devrait cependant considérer ce privilège comme un droit.

Les effets de la folie

St John est un cadavre à moitié dévoré ; moi seul sais pourquoi, et ce savoir est tel que je suis sur le point de me faire sauter le cerveau de peur de finir dévoré à mon tour. Au fond de corridors interminables et enténébrés de fantasmes terribles dort la Némésis noire et informe qui me pousse à l'auto-annihilation.

— H. P. Lovecraft,
Le Molosse

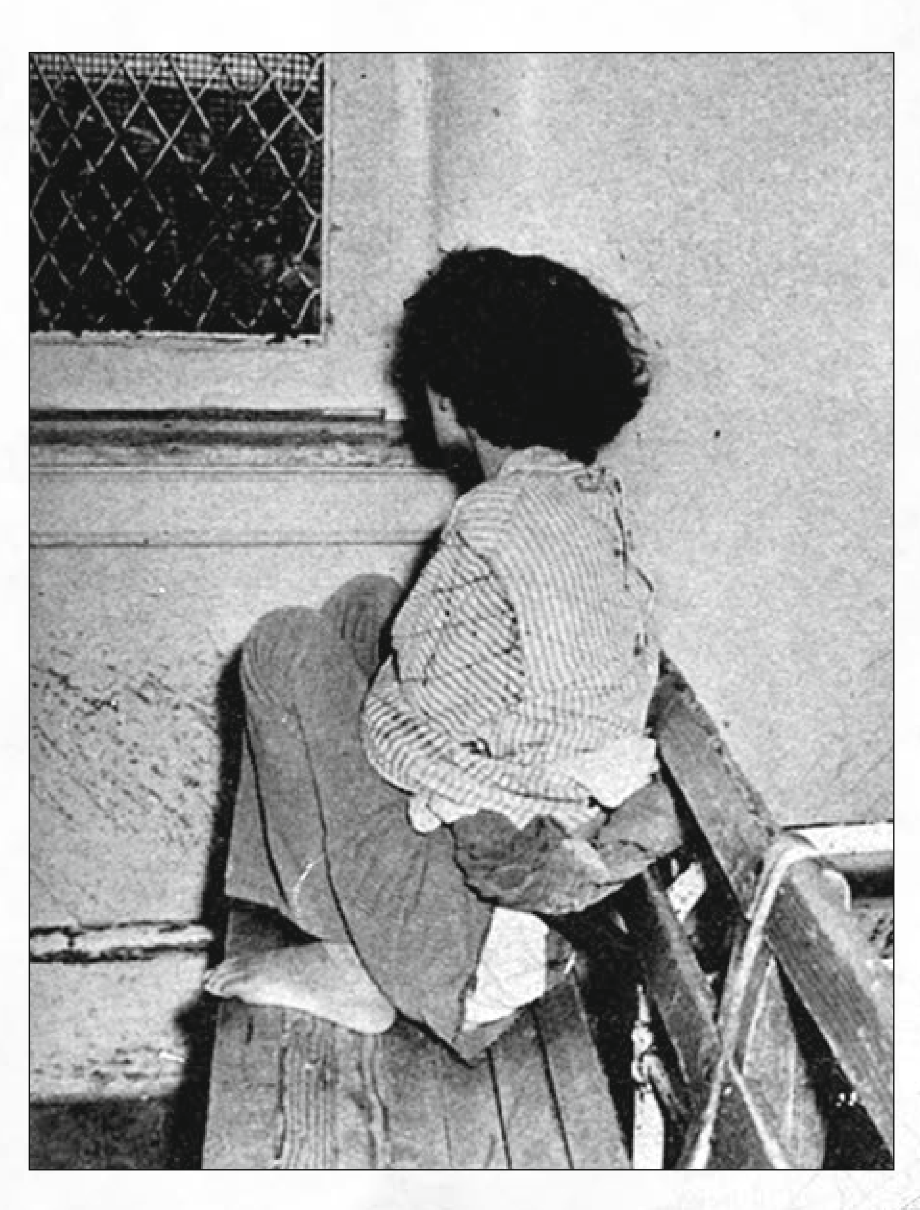
Les folies temporaires et persistantes font passer les investigateurs à travers deux phases distinctes de démence. D'abord, l'investigateur fait l'expérience d'une crise de folie passagère (phase un). Celle-ci est suivie d'une longue période de folie sous-jacente (phase deux), laquelle durera jusqu'à ce que l'investigateur ait complètement guéri (des heures dans le cas d'une folie temporaire, des mois dans le cas d'une folie persistante).

Première phase, la folie passagère

Aussi connue sous le nom de « brouillard rouge », « frénésie », « accès de démence », « crise de panique ».

Une fois devenu fou, l'investigateur fait l'expérience d'une crise de folie passagère. Lors de tels épisodes, le personnage perd tout contrôle de soi. En termes de jeu cela signifie que, pour une courte durée en temps de jeu, le contrôle de l'investigateur passe du joueur au gardien. À lui de décider si cette prise de contrôle prend la forme d'actions spécifiques imposées ou si cela signifie de donner des indications au joueur sur la façon de jouer son personnage pour la durée de la crise.

La bonne nouvelle est que l'investigateur ne peut pas perdre davantage de points de Santé Mentale pendant sa crise de folie passagère. L'esprit est totalement bloqué à ce stade et les horreurs aperçues dans



cet état soit sont oubliées, soit seront interprétées plus tard comme autant de manifestations de la crise. Cette protection est limitée : une folie passagère dure 1D10 rounds de combat (temps réel) si elle est jouée, mais peut durer plus longtemps si le gardien décide de résumer l'ensemble de la crise. Chaque fois qu'un investigateur souffre de folie passagère, le gardien peut modifier un aspect de son profil ou en ajouter un nouveau. Ces modifications servent deux buts. Le but premier est de refléter la descente de l'investigateur vers la folie en ajoutant des aspects irrationnels ou en corrompant les aspects pré-existants. Les ajouts et modifications peuvent également refléter des événements liés au scénario, ancrant davantage le personnage dans l'intrigue. Le joueur et le gardien devraient travailler ensemble à ajouter ou modifier les aspects de son profil.

Description : « Yeux fous », « regard dans le vague », « écrasé par les soucis » ou « ne se soucie plus de son apparence » constituent des aspects appropriés.

Idéologies et croyances : Un aspect équilibré comme « religieux » pourrait devenir plus extrême : « Les incroyants seront convertis ou torturés ». Un nouvel aspect lié à la situation pourrait aussi être ajouté, comme « Obsédé par la destruction du culte de Cthulhu ».

Personnes importantes : Un nouveau nom pourrait être ajouté, avec la raison de son inclusion. Par exemple « Ne pourra dormir tant que Delbert Smith sera en vie » ou bien encore « Robin Poole est l'incarnation de Ganesh ».

Lieux significatifs : Le lieu de la crise pourrait devenir important, mais l'investigateur pourrait aussi se fixer sur un endroit à atteindre pour des raisons rationnelles ou non. Ce pourrait être le temple d'un culte dans la jungle ou un besoin irrépressible de se rendre dans l'ancienne résidence d'Elvis à Graceland.

Biens précieux : Il est facile de perdre des objets quand son esprit est aux prises avec la folie. Toute possession peut être effacée ou notée comme perdue. Un nouvel objet pourrait aussi être acquis et prendre une importance démesurée.

Traits : Un trait pourrait être effacé ou changé en quelque chose de plus approprié, par exemple : « brute », «drogué », « facilement distrait », « parle trop fort », « manque d'inhibitions ».
Séquelles et cicatrices : Sont plus souvent modifiées suite à une blessure grave.

Phobies et manies : Peuvent résulter de tests liés à la crise de folie passagère.

Ouvrages occultes, sorts et artefacts : De tels objets pourraient être perdus ou détruits lors de la crise. L'investigateur pourrait aussi lancer involontairement un sortilège connu, activer un artefact ou étudier fiévreusement un tome qu'il avait auparavant rejeté.

Rencontres avec des entités étranges : Les rencontres avec des monstres ou autres devraient être inscrites ici, peu importe qu'elles aient entraîné la folie ou non. Cette partie offre également un bon emplacement pour noter les pertes de Santé Mentale liées à un type particulier de créature (cf. *S'habituer à l'horreur*, page 153).
Une crise de folie peut prendre deux formes en fonction de la situation : le temps réel (round par round) ou le résumé.

Folie passagère en temps réel

Si la crise de folie passagère a lieu pendant une scène où d'autres investigateurs sont présents, elle dure 1D10 rounds de combat. Attention, il ne s'agit pas là de la durée totale de la folie, qui est de 1D10 heures pour une folie temporaire et de beaucoup plus pour une folie persistante.

La possibilité de jouer la crise au round par round peut servir même lorsque l'investigateur est seul ou quand le gardien le souhaite.

Pour déterminer la nature de la crise, faites un test sur la *Table VII : Folie passagère – Temps réel* ou laissez le gardien choisir l'option appropriée.

Table VII : Folie passagère – Temps réel (LANCEZ 1D10)

1	**Amnésie :** L'investigateur n'a aucun souvenir des événements qui ont eu lieu après qu'il a cessé d'être en sécurité. Il peut par exemple avoir l'impression d'avoir été en train de prendre son petit déjeuner quand il s'est soudain retrouvé ailleurs et face à un monstre. Dure 1D10 rounds.
2	**Trouble psychosomatique :** L'investigateur souffre de cécité ou de surdité psychosomatique, ou perd l'usage d'un ou plusieurs membres. Dure 1D10 rounds.
3	**Violence :** Un voile rouge descend sur l'investigateur, qui se lance dans une explosion de violence incontrôlée dirigée à l'encontre de son entourage, alliés comme ennemis, pendant 1D10 rounds.
4	**Paranoïa :** L'investigateur souffre de paranoïa aiguë pendant 1D10 rounds. Tout le monde lui en veut, personne n'est digne de confiance, on l'épie, on l'a trahi, ce qu'il voit n'est qu'un piège.
5	**Une personne importante :** Relisez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante. L'investigateur prend quelqu'un d'autre dans la scène pour cette personne et agit conformément à la relation qui les unit. Dure 1D10 rounds.
6	**Évanouissement :** L'investigateur s'évanouit. Il retrouve ses esprits après 1D10 rounds.
7	**Fuite désespérée :** L'investigateur est contraint de partir aussi loin que possible et par tous les moyens possibles, même s'il lui faut prendre le seul véhicule et laisser tout le monde derrière. Il voyage pendant 1D10 rounds.
8	**Hystérie manifeste ou crise émotionnelle :** L'investigateur ne peut plus rien faire d'autre que rire, pleurer, crier, etc. pendant 1D10 rounds.
9	**Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. Même si la source de la phobie n'est pas présente, l'investigateur imagine qu'elle l'est pendant 1D10 rounds.
10	**Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur cherche à assouvir sa nouvelle manie pendant 1D10 rounds.

Folie passagère en résumé
Si la folie passagère a lieu hors de la compagnie des autres personnages, ou si tous ceux présents souffrent eux aussi d'une crise de folie, le gardien peut se contenter d'accélérer l'action et de passer directement aux conséquences. Il peut détailler les choses démentielles commises par l'investigateur ou se contenter de décrire l'endroit où le personnage se réveille une fois la crise terminée. Il pourrait se retrouver ainsi hors du contrôle du joueur pendant plusieurs minutes ou heures (typiquement 1D10 heures ou au choix du gardien). Notez que ces minutes ou ces heures ne sont pas jouées, elles ne sont que résumées par le gardien. Ce dernier peut simplement décrire l'endroit inconnu dans lequel l'investigateur retrouve ses esprits sans le moindre souvenir de ce qu'il a pu faire avant d'arriver là.

La plupart des résultats demandent au personnage de quitter l'endroit qui a déclenché sa crise de folie. Si cela n'est pas possible, le gardien devra adapter le résultat en fonction de la situation. S'il existe la moindre chance qu'un autre investigateur entende ou voie le malheureux avant que celui-ci ne s'enfuie, ce compagnon devrait avoir l'opportunité d'intervenir. Si le dément est arrêté par un de ses collègues avant que sa crise de folie passagère ne soit terminée, le gardien devra rendre le contrôle du personnage à son joueur et autoriser ce dernier à jouer la scène. Cela pourra signifier que la crise passagère s'arrête brusquement.

Pour déterminer la nature de la crise passagère, faites un test sur la *Table VIII : Folie passagère – Résumé* ou laissez le gardien choisir l'option appropriée.

Harvey enquête dans un bureau en pleine nuit. Ouvrant un secrétaire fermé à clé, il découvre une boîte en métal. Alors qu'il effleure l'objet, il entend une voix métallique lui parler : celle d'un ami récemment décédé. Anne, sa joueuse, rate son test de Santé Mentale et Harvey perd 6 points de SAN. Le gardien lui demande un test d'intelligence (INT) qu'Harvey réussit avec brio. Le pauvre investigateur comprend pleinement ce que tout cela signifie ! Il devient temporairement fou et traverse une crise de folie passagère. Puisqu'Harvey est seul, le gardien opte pour l'option « Résumé » et obtient un 4, ce qui indique une certaine violence. Il décide que l'investigateur ravage la pièce en quête de caméras cachées, de micros et d'enregistreurs. Il décrit ensuite la scène suivante à Anne : « Quand tu recouvres tes esprits, trois heures au moins ont passé. Tu te retrouves dans le bureau, lequel semble avoir été frappé par une bombe. Un homme est à terre, une blessure sanglante au visage, mort ou inconscient. (Il s'agit d'un personnage non-joueur, un garde de la sécurité, que le gardien a créé sur le pouce.) La boîte en métal est couverte d'impacts de balles, et tu tiens un pistolet encore fumant collé à ta propre tempe. »
Autre exemple : Les investigateurs se sont retirés pour la nuit, chacun dans sa propre chambre d'hôtel. Plus tard dans la nuit, un des personnages, Kratos, est hanté par une silhouette spectrale. Le joueur rate son test de Santé Mentale et le personnage perd 5 points de SAN. Il obtient ensuite 23 avec le 1D100 et réussit son test d'intelligence (INT). Kratos devient temporairement fou. Il est seul, le gardien jette donc 1D10 sur la *Table VIII : Folie passagère – Résumé* pour un résultat de 6, soit « Une personne importante ». Son profil établit que Kratos est amoureux d'une jeune femme du nom d'Alice. Il est actuellement à Paris tandis que sa bien-aimée est retournée à Londres. Le gardien décide que Kratos quitte l'hôtel précipitamment et fonce vers la gare pour prendre le premier train pour Calais. Les autres investigateurs pourraient l'entendre partir, ils se voient donc autoriser un test d'Écouter. L'un d'eux réussit, entend Kratos claquer la porte de sa chambre et le suit (ce serait là une bonne occasion d'utiliser les règles de poursuite). Le gardien rend le contrôle au joueur de Kratos et lui dit ce que sa crise de folie passagère le pousse à faire avant de le laisser gérer la suite.

Table VIII : Folie passagère – Résumé (LANCEZ 1D10)

1	**Amnésie :** L'investigateur recouvre ses esprits dans un lieu inconnu sans le moindre souvenir de qui il est. Sa mémoire lui reviendra lentement, au fil du temps.
2	**Dévalisé :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, dévalisé mais en bonne santé. S'il portait un bien précieux (voir le profil des investigateurs), faites un test de chance pour savoir si celui-ci a été dérobé. Tout autre objet de valeur manque à l'appel.
3	**Roué de coups :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, roué de coups et dans un état pitoyable. Ses points de vie d'avant la crise sont réduits de moitié, sans pour autant provoquer une blessure grave. Il n'a pas été dévalisé. Le gardien est seul juge de l'origine de ces dégâts.
4	**Violence :** L'investigateur laisse exploser sa rage et se déchaîne sur son entourage. Revenant à ses esprits, il peut découvrir ou non (ou se souvenir ou non) de ses actions et de leurs conséquences. Le gardien est seul juge des personnes victimes de ce déchaînement de violence et de leur état (blessées voire tuées).
5	**Idéologie et croyances :** Relisez le profil du personnage à la recherche de ses idéologies et croyances. L'investigateur manifeste une de ces convictions d'une façon extrême, démente et démonstrative. Par exemple, une personne religieuse pourra être retrouvée dans le métro en train de prêcher la bonne parole.
6	**Une personne importante :** Consultez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante et de la raison de cette importance. Durant le temps passé (1D10 heures ou plus), l'investigateur a fait de son mieux pour se rapprocher de cette personne et jouer sur leur relation.
7	**Institutionnalisé :** L'investigateur recouvre ses esprits dans la cellule d'un asile ou d'un poste de police. Il se remémorera peu à peu les événements qui l'ont mené là.
8	**Fuite désespérée :** Quand l'investigateur se réveille, il se trouve très loin, perdu dans la campagne ou dans un train ou un bus longue distance.
9	**Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur recouvre ses esprits 1D10 heures plus tard, après avoir pris toutes les précautions possibles pour éviter sa nouvelle phobie.
10	**Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard. Durant cette crise de folie, il aura fait tout son possible pour satisfaire sa nouvelle manie. Au gardien et au joueur de décider si cela se voit.

Première phase, la folie sous-jacente

Une fois la crise de folie passagère terminée, l'investigateur entre dans un état moindre de folie sous-jacente. Le contrôle de l'investigateur est cette fois rendu au joueur qui peut choisir librement comment interpréter la démence. Bien qu'il ne soit pas contraint de le faire, il pourrait notamment réincorporer des morceaux de l'ancienne folie passagère dans ce nouvel état.

Une fois la crise passagère terminée, tant qu'un investigateur se trouve dans le fragile état de folie sous-jacente, toute perte nouvelle de points de Santé Mentale, même d'un seul point, entraînera une nouvelle crise. Cette fragilité mentale demeurera pendant toute la durée de la folie, 1D10 heures dans le cas d'une folie temporaire et probablement le scénario, voire le chapitre ou la campagne tout entiers dans le cas d'une folie persistante.

Il est important de noter que l'investigateur, bien que fou, peut agir de façon rationnelle et normale, ne faisant montre de sa faiblesse que lors de ces crises passagères. D'autres conseils sur la façon de jouer la folie se trouvent au Chapitre 10 : *Conseils au gardien* (cf. *Tests de Santé Mentale ratés*, page 196).

Ayant récupéré de sa folie passagère, Harvey rejoint ses amis. Son joueur a maintenant totalement repris le contrôle et décide de jouer sur la paranoïa de son personnage, lui faisant constamment surveiller la rue et les voitures et démonter les téléphones à la recherche de micros.

Phobies et manies

Vous me demandez d'expliquer pourquoi j'ai peur d'un simple courant d'air froid.

— H. P. Lovecraft,
Air froid

Tant qu'un investigateur est sain d'esprit, ses phobies ou manies servent essentiellement d'aide à l'interprétation. Par exemple, si un joueur souhaite que son personnage (sain d'esprit) dépasse sa claustrophobie pour ramper à travers de sombres tunnels, la phobie ne l'empêchera pas de le faire. Le même personnage devenu fou, cependant, verra sa phobie ou sa manie prendre une tout autre importance.

Réponses phobiques ou maniaques une fois devenu fou

Une exposition directe (proximité physique) au sujet de la phobie provoquera une crise de panique. De même, l'exposition à la source d'une manie provoquera une réaction obsessionnelle.

Pour les phobies, les actions autres que le combat ou la fuite ne pourront être effectuées qu'avec un dé malus. Cette pénalité ne s'applique cependant pas aux tests de Santé Mentale et aux tests de Réalité.

Lorsqu'il se trouve dans un état de folie sous-jacente (voir ci-contre), le fait de se voir exposé au sujet de sa manie poussera l'investigateur à répondre de façon compulsive. Si le gardien cherche à pousser un joueur à adopter un comportement approprié à sa manie, l'investigateur subira un dé malus à tous ses tests jusqu'à ce que l'obsession ait été assouvie d'une quelconque manière, ou que le personnage soit véritablement hors de portée du stimulus. Par exemple, dans un endroit servant de l'alcool, un dipsomaniaque subira un dé malus à tous ses tests tant qu'il n'aura pas pris un verre. Bien entendu, les personnages qui succombent pleinement à leur besoin de drogue subiront les effets de ladite substance, comme un état d'ébriété ou une conscience altérée. Dans de telles situations, le gardien pourra modifier le niveau de difficulté de certains tests (ou imposer un dé malus aux tests en opposition) en fonction de la situation et de l'état du personnage.

Une utilisation réussie de la compétence psychanalyse permettra à un investigateur fou d'ignorer temporairement une phobie ou une manie (cf. Chapitre 4 : *Compétences*).





Table IX : Exemples de phobies

Une phobie est la peur irrationnelle et durable de quelque chose. Le gardien peut en choisir une aléatoirement (lancez 1D100) ou prendre la plus appropriée. Il lui faudra aussi ajouter la phobie au profil de l'investigateur.

1) Ablutophobie : la peur de se laver ou de se baigner.
2) Acrophobie : la peur des hauteurs.
3) Aérophobie : la peur de voler.
4) Agoraphobie : la peur des espaces ouverts et des zones publiques (et bondées).
5) Alektorophobie : la peur des poulets.
6) Alliumphobie : la peur de l'ail.
7) Amaxophobie : la peur de se trouver dans un véhicule ou de conduire.
8) Ancraophobie : la peur du vent.
9) Androphobie : la peur des hommes.
10) Anglophobie : la peur de l'Angleterre, de la culture anglaise, etc.
11) Anthrophobie : la peur des gens.
12) Apotemnophobie : la peur des personnes amputées.
13) Arachnophobie : la peur des araignées.
14) Astraphobie : la peur des éclairs.
15) Atephobie : la peur des ruines.
16) Aulophobie : la peur des flûtes.
17) Bactériophobie : la peur des bactéries.
18) Ballistophobie : la peur des projectiles ou des balles.
19) Basophobie : la peur de tomber.
20) Bibliophobie : la peur des livres.
21) Botanophobie : la peur des plantes.
22) Caligynephobie : la peur des belles femmes.
23) Cheimaphobie : la peur du froid.
24) Chronomentrophobie : la peur des horloges.
25) Claustrophobie : la peur des espaces confinés.
26) Coulrophobie : la peur des clowns.
27) Cynophobie : la peur des chiens.
28) Démonophobie : la peur des esprits ou des démons.
29) Démophobie : la peur des foules.
30) Dentophobie : la peur des dentistes.
31) Disposophobie : la peur de jeter des choses (fait des stocks).
32) Doraphobie : la peur de la fourrure.
33) Dromophobie : la peur de traverser la rue.
34) Ecclésiophobie : la peur des églises.
35) Eisoptrophobie : la peur des miroirs.
36) Enétophobie : la peur des épingles ou des aiguilles.
37) Entomophobie : la peur des insectes.
38) Félinophobie : la peur des chats.
39) Géphyrophobie : la peur de traverser les ponts.
40) Gérontophobie : la peur de vieillir ou des personnes âgées.
41) Gynophobie : la peur des femmes.
42) Haemaphobie : la peur du sang.
43) Hamartophobie : la peur du péché.
44) Haphophobie : la peur du toucher.
45) Herpétophobie : la peur des reptiles.
46) Homichlophobie : la peur du brouillard.
47) Hoplophobie : la peur des armes à feu.
48) Hydrophobie : la peur de l'eau.
49) Hypnophobie : la peur de dormir ou d'être hypnotisé.
50) Iatrophobie : la peur des docteurs.
51) Ichthyophobie : la peur des poissons.
52) Katsaridaphobie : la peur des cafards.
53) Kéraunophobie : la peur du tonnerre.
54) Lachanophobie : la peur des légumes.
55) Ligyrophobie : la peur des bruits violents.
56) Limnophobie : la peur des lacs.
57) Méchanophobie : la peur des machines ou des engins.
58) Mégalophobie : la peur des choses trop grandes.
59) Mérinthophobie : la peur d'être attaché.
60) Météorophobie : la peur des météores ou des météorites.
61) Monophobie : la peur d'être seul.
62) Mysophobie : la peur de la saleté ou de la contamination.
63) Myxophobie : la peur de ce qui est visqueux.
64) Nécrophobie : la peur des choses mortes.
65) Octophobie : la peur du chiffre 8.
66) Odontophobie : la peur des dents.
67) Oneirophobie : la peur des rêves.
68) Onomatophobie : la peur d'entendre un mot particulier ou plusieurs.
69) Ophidiophobie : la peur des serpents.
70) Ornithophobie : la peur des oiseaux.
71) Parasitophobie : la peur des parasites.
72) Pédiophobie : la peur des poupées.
73) Phagophobie : la peur d'avaler, de manger ou d'être mangé.
74) Pharmacophobie : la peur des médicaments et drogues.
75) Phasmophobie : la peur des fantômes.
76) Phénogophobie : la peur de la lumière du jour.
77) Pogonophobie : la peur des barbes.
78) Potamophobie : la peur des rivières et fleuves.
79) Potophobie : la peur de l'alcool et des boissons alcoolisées.
80) Pyrophobie : la peur du feu.
81) Rhabdophobie : la peur de la magie.
82) Scotophobie : la peur des ténèbres ou de la nuit.
83) Sélénophobie : la peur de la lune.
84) Sidérodromophobie : la peur des voyages en train.
85) Sidérophobie : la peur des étoiles.
86) Sténophobie : la peur des choses ou des endroits étroits.
87) Symmétrophobie : la peur de la symétrie.
88) Taphéphobie : la peur d'être enterré vivant ou des cimetières.
89) Taurophobie : la peur des taureaux.
90) Téléphonophobie : la peur des téléphones.
91) Tératophobie : la peur des monstres.
92) Thalassophobie : la peur de la mer.
93) Tomophobie : la peur des opérations chirurgicales.
94) Triskaïdékaphobie : la peur du chiffre 13.
95) Vestiphobie : la peur des vêtements.
96) Wiccaphobie : la peur des sorcières et de la sorcellerie.
97) Xanthophobie : la peur de la couleur jaune ou du mot "jaune".
98) Xénoglossophobie : la peur des langues étrangères.
99) Xénophobie : la peur des étrangers ou des inconnus.
100) Zoophobie : la peur des animaux.

Table X : Exemples de manies

Une manie entraîne une obsession ou une compulsion vis-à-vis de son sujet. Le gardien peut en choisir une aléatoirement (lancez 1D100) ou sélectionner la plus appropriée. Il lui faudra aussi ajouter la manie au profil de l'investigateur.

1) Ablutomanie : besoin de se laver.
2) Aboulomanie : indécision pathologique.
3) Achluomanie : amour excessif du noir.
4) Acromanie : besoin de rejoindre des zones en hauteur.
5) Agathomanie : gentillesse pathologique.
6) Agromanie : désir intense d'être dans des espaces ouverts.
7) Aichmomanie : obsession pour les objets coupants ou pointus.
8) Ailuromanie : amour anormal des chats.
9) Algomanie : obsession pour la douleur.
10) Alliomanie : obsession pour l'ail.
11) Amaxomanie : besoin obsessionnel d'être dans des véhicules.
12) Aménomanie : joie irrationnelle.
13) Anthomanie : obsession pour les fleurs.
14) Arithmomanie : obsession pour les nombres.
15) Asoticamanie : dépenses impulsives ou inconsidérées.
16) Automanie : amour excessif de la solitude.
17) Balletomanie : amour anormal des ballets.
18) Bibliokleptomanie : besoin obsessionnel de voler des livres.
19) Bibliomanie : obsession pour les livres et/ou la lecture.
20) Bruxomanie : grincements de dents compulsifs.
21) Cacodémomanie : croyance pathologique d'être habité par un esprit maléfique.
22) Callomanie : obsession pour sa propre apparence physique.
23) Cartacoethes : besoin irrépressible de consulter des cartes.
24) Catapédamanie : besoin irrépressible de sauter depuis des endroits élevés.
25) Cheimatomanie : désir anormal lié au froid et/ou aux choses froides.
26) Choréomanie : manie de la danse ou frénésie incontrôlable.
27) Clinomanie : désir excessif de rester dans son lit.
28) Coimétromanie : obsession pour les cimetières.
29) Coloromanie : obsession pour une couleur spécifique.
30) Coulromanie : obsession pour les clowns.
31) Countermanie : besoin compulsif de vivre des situations effrayantes.
32) Dacnomanie : obsession pour le meurtre.
33) Démonomanie : croyance pathologique qu'une personne est possédée par des démons.
34) Dermatillomanie : besoin compulsif de vérifier et/ou de se triturer la peau.
35) Dikémanie : besoin obsessionnel de voir la justice rendue.
36) Dipsomanie : besoin anormal d'alcool.
37) Doramanie : obsession pour la fourrure.
38) Doromanie : besoin obsessionnel d'offrir des cadeaux.
39) Drapétomanie : besoin obsessionnel de fuir.
40) Ecdémiomanie : besoin obsessionnel d'errer.
41) Égomanie : comportement égocentrique irrationnel ou excessif.
42) Empléomanie : besoin insatiable d'occuper une fonction.
43) Énosimanie : croyance pathologique que l'autre a péché.
44) Épistémomanie : obsession pour l'acquisition de connaissances.
45) Érémiomanie : besoin compulsif d'immobilité.
46) Éthéromanie : besoin insatiable d'éther.
47) Gamomanie : besoin obsessionnel de faire d'étranges demandes en mariage.
48) Géliomanie : besoin incontrôlable de rire.
49) Goétomanie : obsession pour les sorcières et la sorcellerie.
50) Graphomanie : besoin obsessionnel de tout coucher par écrit.
51) Gymnomanie : besoin compulsif d'être nu.
52) Habromanie : tendance anormale à créer des illusions agréables (en dépit de la réalité).
53) Helminthomanie : amour excessif des vers.
54) Hoplomanie : obsession pour les armes à feu.
55) Hydromanie : besoin irrationnel d'eau.
56) Ichthyomanie : obsession pour les poissons.
57) Iconomanie : obsession pour les icônes ou les portraits.
58) Idolomanie : obsession ou dévotion pour une idole.
59) Infomanie : dévotion excessive vis-à-vis de l'accumulation de faits.
60) Klazomanie : besoin irrationnel de crier.
61) Kleptomanie : besoin irrépressible de voler.
62) Ligyromanie : besoin incontrôlable de faire des bruits violents ou stridents.
63) Linonomanie : obsession des fils et ficelles.
64) Lottérymanie : désir extrême de participer à des loteries.
65) Lypémanie : tendance anormale à la mélancolie.
66) Mégalithomanie : tendance anormale à émettre des idées bizarres en présence de cercles de pierres ou de monolithes.
67) Mélomanie : obsession pour la musique ou un air spécifique.
68) Métromanie : désir insatiable d'écrire des vers.
69) Misomanie : haine de tout, haine obsessionnelle d'un sujet ou d'un groupe.
70) Monomanie : obsession anormale pour une pensée ou une idée spécifique.
71) Mythomanie : mentir ou exagérer de façon anormale.
72) Nosomanie : illusion de souffrir d'une maladie imaginaire.
73) Notomanie : besoin de tout enregistrer (comme photographier).
74) Onomamanie : obsession pour les noms (gens, lieux, choses).
75) Onomatomanie : désir irrépressible de répéter certains mots.
76) Onychotillomanie : besoin irrépressible de se curer les ongles.
77) Opsomanie : amour anormal pour un certain type de nourriture.
78) Paramanie : prendre un plaisir anormal à se plaindre.
79) Personamanie : besoin de porter des masques.
80) Phasmomanie : obsession pour les fantômes.
81) Phonomanie : tendance pathologique au meurtre.
82) Photomanie : désir pathologique de lumière.
83) Planomanie : désir anormal de désobéir aux normes sociales.
84) Plutomanie : désir obsessionnel de richesse.
85) Pseudomanie : besoin irrationnel de mentir.
86) Pyromanie : besoin de lancer des feus.
87) Questions obsessionnelles : besoin de poser des questions.
88) Rhinotillexomanie : curiosité maladive.
89) Scribbleomanie : obsession des gribouillages/griffonnages.
90) Sidérodromomanie : fascination intense des trains et de voyages en train.
91) Sophomanie : l'illusion d'être incroyablement intelligent.
92) Technomanie : obsession pour les nouvelles technologies.
93) Thanatomania : croyance d'être victime de magie noire mortelle.
94) Théomanie : croire être un dieu.
95) Titillomanie : besoin de se gratter.
96) Tomomanie : prédilection irrationnelle pour les opérations chirurgicales.
97) Trichotillomanie : besoin de se tirer les cheveux.
98) Typhlomanie : cécité pathologique.
99) Xénomanie : obsession pour les choses étrangères.
100) Zoomanie : amour anormal des animaux.

Harvey a développé la sélénophobie (la peur de la lune). Lors d'une sortie au théâtre avec un ami, la vue de la lune lui procure un frisson. Il est actuellement sain d'esprit. Son joueur décrit simplement la nervosité d'Harvey et son soulagement quand celui-ci arrive à la maison et tire les rideaux.
Une semaine plus tard, Harvey, qui souffre désormais de folie sous-jacente, se retrouve dans une situation similaire et décide de rentrer chez lui précipitamment. Sur le chemin, il est suivi par un individu à l'aspect lugubre. Le gardien offre au joueur un test de Trouver Objet Caché pour savoir si le personnage remarque son poursuivant. Le test n'a rien à voir avec la fuite ou le combat, et Harvey est toujours exposé à la source de sa phobie, un dé malus est donc infligé au test. Ce n'est que lorsque l'investigateur aura rejoint l'abri de sa maison, avec la lune hors de vue, que la pénalité cessera.

Hallucinations et tests de Réalité

Où la folie cesse-t-elle, où la réalité commence-t-elle ? Est-il possible que mes dernières peurs elles-mêmes ne soient que pure illusion ?

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Même lorsqu'il ne contrôle pas les actions d'un personnage souffrant de folie sous-jacente, le gardien est libre de lui présenter des informations sensorielles corrompues. La seule façon pour le joueur d'être sûr de ce que perçoit son personnage dément est d'effectuer un « test de Réalité ».

Les illusions ont un impact plus fort quand elles revêtent une certaine importance pour le personnage. Pour jouer là-dessus, le gardien peut regarder le profil de l'investigateur et s'inspirer de certains aspects pour nourrir ses hallucinations. Avoir sa défunte épouse au téléphone sera bien plus marquant qu'un événement aléatoire. Les délires peuvent également constituer de bonnes consétquences quand un personnage dément rate un test redoublé.

Tests de Réalité

Si les tests de Réalité ne sont généralement utilisés que pour les investigateurs souffrant de folie, un joueur peut parfois en demander un pour percer à jour ce qu'il croit être une hallucination ou un délire. Pour ce faire, le joueur doit effectuer un test de Santé Mentale.

Échec : Le personnage perd 1 point de Santé Mentale. Cela entraîne immédiatement une crise de folie passagère s'il souffrait déjà de folie sous-jacente. Si hallucinations il y avait, elles ne sont pas dissipées.

Réussite : L'investigateur perce à jour toutes ses hallucinations et le gardien doit décrire ce qu'il voit réellement.

En réussissant un test de Réalité, le personnage voit les choses telles qu'elles sont vraiment. Il continuera de résister aux hallucinations tant qu'il n'aura pas perdu de points de Santé Mentale. Ainsi, le gardien ne pourra pas le harceler de visions.

Une utilisation réussie de la compétence psychanalyse permettra à un investigateur dément de percer à jour un délire.

Harvey, souffrant toujours de folie sous-jacente, rentre chez lui. Passant par la porte de service, il trouve son voisin penché par-dessus la clôture du jardin, occupé à pointer une sorte d'engin enregistreur vers la maison. Le gardien dit au joueur d'Harvey que le voisin semble bel et bien l'espionner. Il s'agit là d'un délire et le voisin ne fait rien de tel en vérité. Se doutant de la fausseté de la vision, sa joueuse demande un test de Réalité.

S'il réussit, Harvey sera libéré de ses hallucinations. Le gardien ne pourra pas continuer dans ce sens et devra décrire la scène de façon réaliste. Dans ce cas, il devra admettre qu'il n'y a aucun appareil d'enregistrement et que le voisin était seulement en train d'admirer le jardin.

Si la joueuse choisit de faire le test et échoue, Harvey perdra 1 point de Santé Mentale et souffrira d'une folie passagère. Sans autre investigateur dans les environs, le gardien sera libre de faire avancer l'histoire jusqu'au point où le personnage d'un autre joueur (ou la police) arrive sur les lieux pour voir Harvey sortir de chez lui avec un fusil de chasse, bien décidé à entrer de force chez son voisin pour l'interroger, ou pire.

Si la joueuse choisit de ne pas demander de test de Réalité, le gardien sera libre de développer son illusion, décrivant par exemple que Harvey voit le voisin en train de converser avec une goule (en réalité son fils) dans le patio. À ce stade, la joueuse devra choisir entre un test de Santé Mentale pour avoir vu une goule ou le test de Réalité. En cas de réussite, Harvey comprendra qu'il n'y a pas de goule et qu'il a tout imaginé. En cas d'échec, Harvey perdra 1 point de Santé Mentale, souffrira d'une folie passagère, et de terribles choses adviendront sans doute.

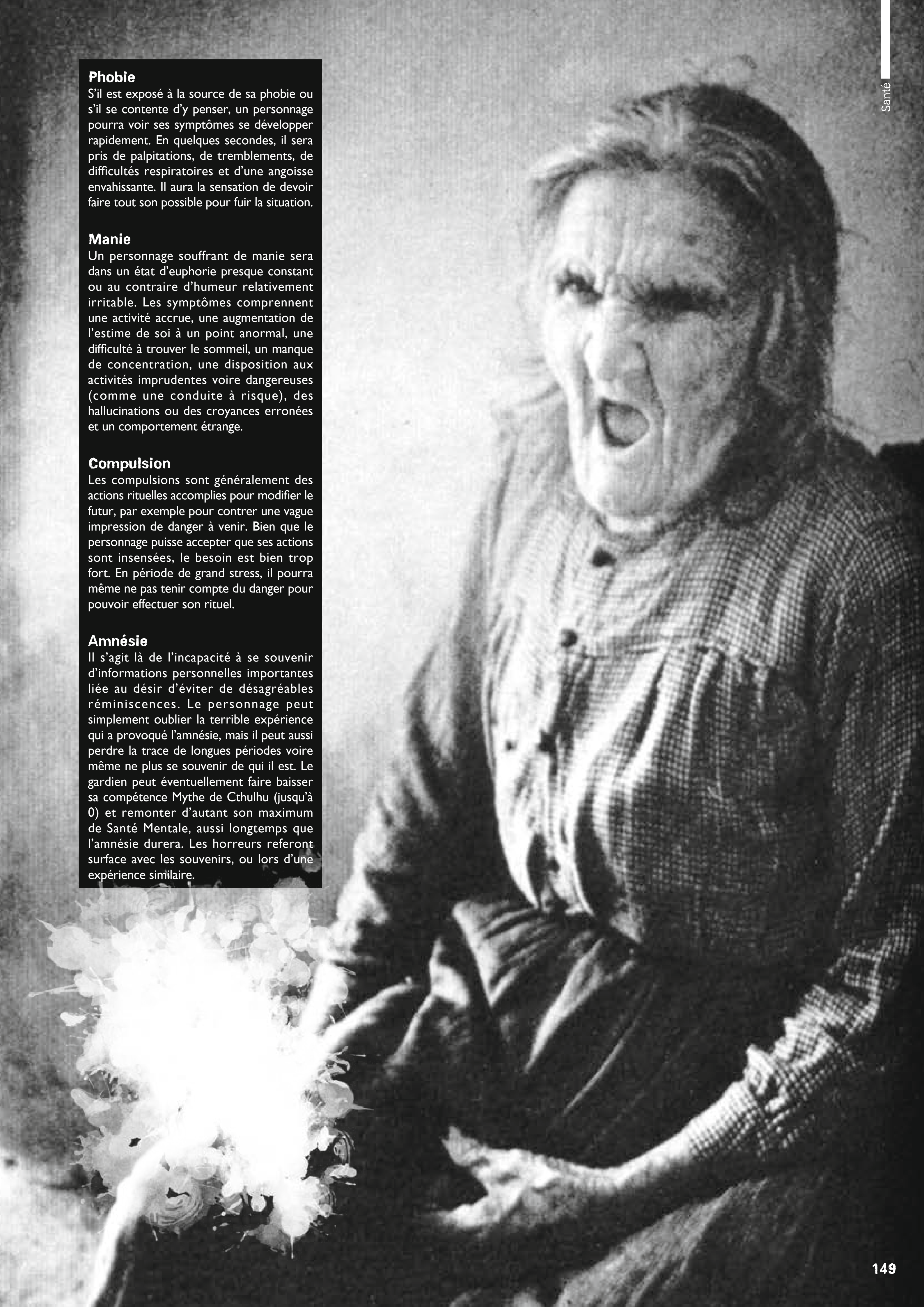
Démence et Mythe de Cthulhu

Ce que j'ai vu ne peut être vrai, et je sais que cette folie issue de ma propre volonté ne me mènera au mieux qu'à l'asphyxie quand tout air aura disparu. La lumière dans le temple n'est que pure illusion, et je mourrai calmement, comme un Allemand, dans ces profondeurs noires et oubliées. Le rire démoniaque que j'entends alors même que j'écris ces mots ne vient que de mon propre esprit faiblissant.

— H. P. Lovecraft,
Le Temple

La folie apportée par les stimuli « ordinaires » ne porte en elle aucun savoir impie. Par contre, chaque fois qu'un investigateur souffre d'un traumatisme induit par le Mythe, après avoir vu un monstre, lu un grimoire ou été affecté par un sortilège, il en apprend davantage, ce qui se reflète sur son pourcentage. La première folie liée au Mythe ajoute 5 points à sa compétence. Chaque épisode ultérieur entraînant une folie temporaire ou persistante ajoute 1 point à la compétence.

Harvey Walters a découvert un manuscrit à l'intérieur du manoir Crowninshield. Après l'avoir déchiffré, il a gagné 3 % en Mythe de Cthulhu, mais n'a perdu aucun point de Santé Mentale. Sortant des lieux, il aperçoit une maigre bête de la nuit voleter au-dessus de lui. Il devient fou, son esprit rejetant violemment cette manifestation surnaturelle. Puisqu'il s'agit de sa première folie liée au Mythe, Harvey doit ajouter 5 points à sa compétence Mythe de Cthulhu, la faisant ainsi passer à 8 %. Le maximum de points de Santé Mentale d'Harvey tombe à 91 (99 moins 8).



Phobie

S'il est exposé à la source de sa phobie ou s'il se contente d'y penser, un personnage pourra voir ses symptômes se développer rapidement. En quelques secondes, il sera pris de palpitations, de tremblements, de difficultés respiratoires et d'une angoisse envahissante. Il aura la sensation de devoir faire tout son possible pour fuir la situation.

Manie

Un personnage souffrant de manie sera dans un état d'euphorie presque constant ou au contraire d'humeur relativement irritable. Les symptômes comprennent une activité accrue, une augmentation de l'estime de soi à un point anormal, une difficulté à trouver le sommeil, un manque de concentration, une disposition aux activités imprudentes voire dangereuses (comme une conduite à risque), des hallucinations ou des croyances erronées et un comportement étrange.

Compulsion

Les compulsions sont généralement des actions rituelles accomplies pour modifier le futur, par exemple pour contrer une vague impression de danger à venir. Bien que le personnage puisse accepter que ses actions sont insensées, le besoin est bien trop fort. En période de grand stress, il pourra même ne pas tenir compte du danger pour pouvoir effectuer son rituel.

Amnésie

Il s'agit là de l'incapacité à se souvenir d'informations personnelles importantes liée au désir d'éviter de désagréables réminiscences. Le personnage peut simplement oublier la terrible expérience qui a provoqué l'amnésie, mais il peut aussi perdre la trace de longues périodes voire même ne plus se souvenir de qui il est. Le gardien peut éventuellement faire baisser sa compétence Mythe de Cthulhu (jusqu'à 0) et remonter d'autant son maximum de Santé Mentale, aussi longtemps que l'amnésie durera. Les horreurs referont surface avec les souvenirs, ou lors d'une expérience similaire.

Note sur les hallucinations et les pertes de Santé Mentale

Lorsqu'un investigateur est persuadé d'être en présence d'une entité abominable à la suite d'une crise de délire, il subit la même perte potentielle de points de Santé Mentale que s'il l'avait véritablement sous les yeux. Le joueur a le choix : soit il accepte ce qu'il voit comme étant « réel » et fait le test de Santé Mentale approprié, soit il demande un test de Réalité. Si le joueur réussit le test de Réalité et dissipe l'illusion, aucun test de Santé Mentale ne sera plus demandé. Aucun monstre n'était présent, c'était peut-être un simple clochard qui avait pris une apparence horrible aux yeux de l'investigateur. Cependant, si le joueur rate son test de Réalité, son investigateur perdra un point de Santé Mentale et traversera une crise de folie passagère.

Notez que dans cet état un personnage est immunisé aux pertes supplémentaires de Santé Mentale. Il ne devra donc pas faire de test pour avoir vu la créature. Si le monstre (illusoire ou non) est toujours présent à la fin de la crise, le joueur devra faire le test de Santé Mentale approprié à la vision.

Caractérisation des pertes de Santé Mentale

Les notes suivantes sont des indications sur la façon dont les pertes de Santé Mentale peuvent être caractérisées et utilisées pour compléter et ajouter de la couleur aux autres règles décrites dans ce chapitre (notez bien que les effets peuvent se cumuler).

1-2 points : Malaise, inconfort, quelque chose qui s'agite dans un recoin de votre esprit, à peine remarquable, mais bien présent.

3-4 points : Dégoût, ou le sentiment que quelque chose ne va pas. Peut se manifester par des vomissements, une stupéfaction momentanée ou des frissons.

5-9 points : Peur, panique, désorientation, assez pour causer potentiellement un épisode de folie temporaire. Cela représente un choc important conduisant à des réactions physiques incontrôlables (violents tics corporels, extrême nausée, etc.) et/ou à une mise à distance de l'environnement et des gens.

10-19 points : Horreur dévastatrice, les cheveux qui deviennent blancs, réactions physiques violentes (envers soi et/ou les autres), repli sur soi physique et mental, brusque changement de caractère (temporaire), délires ou propension à la violence ou à la terreur absolue.

20 points et plus : Le mal cosmique ultime, par-delà la compréhension humaine. L'esprit est brisé et demandera beaucoup de temps pour pouvoir revenir à la normale. Même si un moyen était trouvé, la personne ne serait plus jamais la même. Entraîne obligatoirement une folie persistante voire plus.



Traitement et guérison des folies

Une folie temporaire s'arrêtera suffisamment vite pour qu'un traitement à long terme ne soit pas envisageable ou nécessaire. D'un autre côté, le traitement d'une folie permanente est vain, puisque le personnage ne pourra par définition jamais recouvrer ses esprits, peu importe les soins reçus. Il lui faut quitter la partie. Seules les folies persistantes offrent suffisamment d'espace pour une intervention et un traitement.

Guérir d'une folie temporaire

Normalement, une folie temporaire dure soit 1D10 heures, soit jusqu'à ce que l'investigateur passe une bonne nuit de sommeil dans un endroit calme. Si le personnage est soumis à une tension importante (par exemple, s'il monte la garde de nuit et craint une attaque imminente), le gardien pourra décréter qu'il n'a pas réussi à se débarrasser de sa folie.

Guérir d'une folie persistante

Après chaque mois de traitement passé à l'écart de tout traumatisme supplémentaire, le joueur d'un personnage atteint de folie persistante effectue un test. À ce stade, un investigateur peut bénéficier de deux sortes de soins : à domicile ou dans un institut. Au moment de choisir, joueur et gardien devraient tenir compte des ressources, des amis, des proches et des antécédents du personnage.

Le gardien pourrait également décréter que la folie persistante dure jusqu'à la prochaine phase de développement, à la fin du scénario ou du chapitre en cours (dans le cas d'une campagne).

Soins à domicile

Les meilleurs soins possibles sont souvent prodigués chez soi ou chez un ami ou un proche, par des personnes pleines d'attention, où les distractions (comme les autres patients) ne sont pas trop nombreuses. Il est même possible d'y bénéficier d'analyses psychiatriques et/ou d'une médication psychiatrique appropriée.

Pour déterminer le succès d'un traitement à domicile, lancez 1D100 :

Un résultat de 01-95 est une réussite : Regagnez 1D3 points de Santé Mentale grâce à la médication ou à l'analyse psychiatrique. L'investigateur effectue ensuite un test de Santé Mentale : si le test réussit, il est guéri de sa folie. S'il échoue, un autre test pourra être tenté un mois plus tard.

Si le résultat est 96-100 : Le personnage se rebelle contre les médicaments ou la thérapie. Il perd 1D6 points de Santé Mentale et ne pourra pas faire de progrès pendant le prochain mois de jeu.

Institutionnalisation

La deuxième meilleure façon de se soigner est de se rendre dans un asile d'aliénés. S'il fallait leur trouver des avantages, nous pourrions dire qu'ils sont moins chers que les soins à domicile, certains fournissant même des soins gratuits grâce à l'aide de l'État. Ces institutions sont cependant de qualité inégale et peuvent même se révéler dangereuses. Certaines font preuve d'innovation et tentent des thérapies relativement modernes, mais d'autres se contentent d'offrir un enfermement rudimentaire.

Elles proposent fréquemment des activités supervisées, des thérapies manuelles, une médication psychiatrique et de l'hydrothérapie ainsi que des traitements électroconvulsifs (selon la période).

Il est peu probable d'y suivre une psychanalyse. Une institution pourra parfois donner une impression de totale indifférence, laquelle viendra miner les bienfaits de la médication psychiatrique et laissera au patient une impression de danger et de perte. Pire, une fois dehors, celui-ci risque de se montrer suspicieux à l'égard de tout suivi.

Pour déterminer le succès du traitement au sein d'une institution, lancez 1D100 :

Un résultat de 01-50 (1) est une réussite : Regagnez 1D3 points de Santé Mentale grâce aux médicaments ou à la thérapie. L'investigateur effectue ensuite un test de Santé Mentale : si le test réussit, il est guéri de sa folie. S'il échoue, un autre test pourra être tenté un mois plus tard.

Si le résultat est 51-95 : Aucun progrès n'a été fait.

Si le résultat est 96-100 : Le personnage se rebelle contre les médicaments ou la thérapie. Il perd 1D6 points de Santé Mentale et ne pourra pas faire de progrès pendant le prochain mois de jeu.

(1) 50 est une moyenne. Si le gardien décide que l'institution offre des soins de qualité supérieure ou inférieure, il augmentera ou diminuera la valeur en conséquence, tant qu'elle reste entre 05 et 95.

Être interné

Les investigateurs pourraient vouloir rester dans un asile, par exemple pour rassembler des informations, pour se cacher ou simplement pour recevoir un traitement. Ils ne devraient pas avoir trop de problèmes à entrer s'ils peuvent payer pour leurs soins. Une institution privée avec une chambre libre acceptera n'importe qui voulant simplement se reposer et se faire aider, même sans symptômes. Tous les établissements demanderont cependant des références.

Des médecins en contrat avec l'État pourront s'arranger afin de faire garder un investigateur en observation psychiatrique pendant 72 heures maximum. Si des preuves de troubles sérieux sont présentées, le patient pourra être placé pendant une période plus longue à des fins d'observation et d'évaluation, comme établi par la loi. En fonction du rapport de l'établissement, la cour le déchargera ensuite ou le contraindra à suivre un traitement.

Les personnes contraintes à suivre un traitement pourront voir leur cas réexaminé par la suite, mais elles pourraient bien rester internées pendant des années. Cela demandera une présentation formelle devant la cour, pendant laquelle l'investigateur devra être jugé mentalement incapable d'agir en son nom, à moins qu'il ne cède volontairement certains de ses droits en échange du traitement. La probité de ces procédures peut varier grandement : les brusques évaluations pro forma ne sont pas inhabituelles, et beaucoup dépendent du caractère et du dévouement du juge, de la défense et des experts médicaux.

Si la cour opte pour l'incapacité mentale, un tuteur est choisi qui agira théoriquement pour le bien du malheureux. Il s'agit normalement d'un proche ou d'une personne que la cour ne saurait soupçonner de vouloir agir dans ses propres intérêts. En l'absence de candidats, la cour pourra se désigner elle-même.

À moins que l'investigateur ne soit un fou criminel (auquel cas c'est à la cour de s'en occuper), le tuteur décide désormais de ce qui est mieux pour lui. Ce pourra être l'internement, mais aussi des soins à domicile ou un voyage thérapeutique en mer. En l'absence d'indications contraires, la cour acceptera tout plan raisonnable semblant avoir le soutien des médecins.

Si le tuteur confie l'investigateur à une institution, il continuera d'avoir l'autorité globale sur lui, mais partagera la gestion des soins quotidiens et l'autorité au personnel de l'asile. Le personnage disposera alors de trois moyens pour retrouver sa liberté : convaincre le tuteur de le sortir de l'institution, convaincre le personnel de témoigner de l'amélioration de son équilibre mental auprès de la cour pour que celle-ci reprenne son tutorat et le libère, escalader le mur de l'établissement et s'enfuir.



Arrêté après être entré dans un chantier dans le but de voler de la dynamite, Harvey Walters babille continuellement à propos de monde à sauver, de culte de Cthulhu et d'un sorcier maléfique appelé Carl Stanford. La cour décide de le faire examiner par un psychiatre. Le docteur Shiny l'écoute patiemment pendant un entretien et décide de le placer contre son gré.

Voici la liste de ses raisons : (1) Walters constitue un risque pour les autres, surtout pour Carl Stanford. (2) Il constitue également un risque pour lui-même, ayant volé de la dynamite et des détonateurs. (3) Il est victime de troubles psychiatriques sous la forme de délires concernant des adorateurs d'un certain Mythe de Cthulhu.

Examinant ses antécédents, le docteur découvre qu'Harvey a été récemment impliqué dans cinq accidents de voiture, diverses poursuites, ainsi qu'un délit de fuite. À ce sujet, l'investigateur déclare avoir dû fuir un fanatique maléfique. Le docteur Shiny décrète qu'Harvey est incapable de conduire. Il l'estime néanmoins compétent sur le plan financier, capable d'expliquer ses actifs et la provenance de ses fonds, et lui laisse donc le droit de gérer ses affaires financières. Harvey n'en demeure pas moins interné dans un asile pour évaluation.

Quelques nuits plus tard, il s'échappe de l'institut et se dirige vers Arkham. Naturellement, le docteur Shiny veut protéger les citoyens et le signale à la police. Il appelle également Carl Stanford à ce sujet : *« Oui, monsieur Stanford. Harvey peut être considéré comme très dangereux… »*

Critères de dangerosité liés à la Santé Mentale

Quand une personne semble être un danger pour elle ou pour les autres et qu'elle ne paraît pas s'en soucier, un docteur peut établir un certificat décrétant qu'elle devra suivre un traitement psychiatrique et/ou subir un placement non volontaire. Avec un tel document, souvent relativement détaillé, l'État peut faire interner un individu pour observation et peut-être pour un traitement. La durée de l'institutionnalisation varie selon les États, rarement moins de 60 jours pour un examen légal, plus souvent dans les 180 jours.

Ce sort est souvent celui d'un investigateur ayant tenté d'agresser quelqu'un sans raison apparente, ou ayant habilement joué la folie pour échapper à des charges criminelles lourdes. Le docteur peut également révoquer sa capacité à gérer ses propres affaires, le droit à conduire une automobile, à prendre des décisions concernant son traitement, etc.

Augmenter les points de Santé Mentale actuels

En plus des soins énoncés ci-dessus, un investigateur dispose de quatre moyens pour augmenter sa Santé Mentale actuelle :

1. Récompense du gardien : À la fin d'un scénario ou d'une campagne réussis, le gardien peut offrir des jets permettant d'augmenter la valeur de Santé Mentale. Ces récompenses sont les mêmes pour tous les participants, mais sont lancées individuellement par les joueurs. Elles devraient être proportionnelles aux dangers affrontés. Néanmoins, si les investigateurs se sont montrés couards, brutaux voire pire, le gardien peut décider de réduire la récompense, surtout s'il souhaite faire respecter une certaine morale.

Harvey utilise sa connaissance du Mythe de Cthulhu pour vaincre les goules, son aventure s'achève. Le gardien lui offre un regain de Santé Mentale de 1D6 points.

2. Augmenter une compétence à 90 % : Offrez 2D6 points de Santé Mentale à un investigateur qui monte une compétence à 90 %. Cette récompense représente la discipline et l'estime de soi gagnées en maîtrisant un champ de compétence à la perfection.

3. Psychothérapie : Une psychanalyse intensive peut rendre des points de Santé Mentale à un patient. Lancez 1D100 sous la compétence psychanalyse du médecin une fois par mois. Si le test réussit, le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. Si le test échoue, ne donnez aucun point. En cas de maladresse, le patient perd 1D6 points et le traitement avec l'analyste doit cesser : quelque chose de terrible a eu lieu, et la relation patient-thérapeute a été brisée sans retour possible.

Dans ce jeu, la psychanalyse seule ne peut pas accélérer la guérison d'une folie. Elle peut cependant renforcer l'investigateur en augmentant ses points de Santé Mentale et en lui fournissant une plus grande réserve pour les jours à venir (la guérison ne dépend cependant pas des points de Santé Mentale). L'utilisation de ce traitement n'est pas la même dans le monde du jeu et dans le monde réel. Dans ce dernier, la psychanalyse ne fonctionne pas contre les symptômes de la schizophrénie, des troubles psychotiques ou bipolaires (troubles maniaco-dépressifs) ou des dépressions graves. En jeu, elle est l'équivalent de Premiers soins mentaux et est très éloignée de tout réalisme.

Si, en jeu, les folies temporaires et persistantes peuvent être guéries, les folies permanentes sont insensibles au traitement. Toute participation est impossible quand l'esprit de l'investigateur est dans un tel état.

La thérapie peut également servir à ôter une phobie ou une manie. À la fin de chaque mois, l'analyste effectue un test comme décrit ci-dessus. S'il réussit, l'investigateur effectue un test de Santé Mentale. Si les deux tests sont réussis, la phobie ou la manie est guérie et effacée du profil du personnage. Ce bénéfice remplace le gain de Santé Mentale ; aucun point n'est regagné. Un échec à l'un des deux tests empêche tout bénéfice. Une maladresse sur l'un des deux tests entraîne la perte de 1D6 points de Santé Mentale (comme ci-dessus).

4. Travail personnel : Un investigateur peut décider de passer du temps avec un des aspects de son profil, si celui-ci est susceptible de lui servir de soutien psychologique. Cela n'inclut bien sûr pas les manies, phobies, blessures ou ce qui touche au Mythe. Cela pourra être fait pendant les temps de repos entre les aventures ou pendant la prochaine phase de développement.

Le joueur devrait raconter en détail les raisons qui poussent son investigateur à chercher la guérison ou la rédemption. Les actions devraient être thématiquement appropriées à l'aspect : il peut effectuer une retraite religieuse ou partir en vacances avec sa bien-aimée.

Le joueur effectue alors un test de Santé Mentale. Nous encourageons le gardien et les joueurs à jouer la scène jusqu'à son point culminant avant de faire le test de Santé Mentale puis de jouer le dénouement. Si le test réussit, l'investigateur regagne 1D6 points de Santé Mentale. S'il échoue, il perd 1 point et le gardien et le joueur doivent revoir l'aspect du profil pour refléter cet échec. La retraite religieuse pourra ainsi entraîner une perte totale de foi, et les vacances en famille se changer en séparation ou en divorce.

Chaque investigateur commence la partie avec un aspect particulièrement important à ses yeux : son attache vitale. Si le joueur choisit d'utiliser l'attache vitale de son personnage, il reçoit un dé bonus à son test de Santé Mentale. En plus des 1D6 points gagnés lors d'un test réussi, il guérit de toute folie persistante. Si le test échoue, cet aspect

du profil de l'investigateur doit être revu, et il perd son attache vitale.
Avec le temps, il pourra en former une nouvelle. Durant une future phase de développement, un aspect du profil pourra être converti en une nouvelle attache vitale si le joueur utilise l'option Travail sur soi avec succès pour regagner des points de Santé Mentale grâce à cet aspect. D'un autre côté, tout test de Santé Mentale obtenant une réussite critique (un 01) permettra également la nomination d'une nouvelle attache vitale dans le but de remplacer celle qui a été perdue.

Note : Les points de Santé Mentale actuels ne peuvent jamais monter au-dessus du maximum de l'investigateur (99–Mythe de Cthulhu).

S'habituer à l'horreur

Arrivée à un certain point, une exposition constante aux mêmes créatures du Mythe cesse de faire effet : la chose n'est plus alors un cauchemar ambulant et est davantage un obstacle sur le chemin de l'investigateur. Lorsqu'à force de voir un type spécifique de créature, un personnage a perdu autant de points de Santé Mentale que le maximum possible, il cesse d'être affecté par elle pour un laps de temps raisonnable. Par exemple, aucun investigateur ne devrait perdre plus de 6 points de SAN en voyant des Profonds (0/1D6 points de Santé Mentale), même en voyant une centaine de ces monstres en même temps.

Faites bien attention cependant ! Les investigateurs ne s'habituent jamais vraiment à la vue d'obscénités extraterrestres. Après un certain temps, peut-être après que la vie du personnage aura retrouvé un peu de sa normalité, le sentiment d'horreur retrouvera de sa vigueur. Un joueur doit tenir compte des points de Santé Mentale perdus à cause d'une entité du Mythe donnée. À chaque phase de développement (cf. page 83), il devra réduire tous ces chiffres de 1. Le temps guérit les blessures…

> Harvey a perdu un total de 6 points de Santé Mentale suite à une rencontre avec des Profonds. Il ne peut pas en perdre davantage contre de telles créatures pour le moment. Lorsque le joueur d'Harvey fera ses prochains tests d'expérience, il devra néanmoins réduire cette limite de 1 (pour un total de 5). Si l'investigateur rencontre après cela un Profond et rate son test, il perdra 1 point de Santé Mentale.

Règles optionnelles

Éclair de folie

Quand un investigateur devient fou (temporairement ou de façon persistante), il peut bénéficier d'un éclair de folie. Ce moment de clarté dans la démence offre un indice ou une suggestion d'action pouvant aider le personnage sur-le-champ ou plus tard. Le gardien devra concevoir un éclair de folie approprié à l'intrigue du scénario.

Endurci par le Mythe

Quand la compétence Mythe de Cthulhu d'un investigateur monte au-dessus de sa valeur actuelle de Santé Mentale, un tournant a été atteint. Sa compréhension de l'univers a subi un changement de paradigme, ce qui a entraîné une modification permanente de sa personnalité et de sa vision de sa place dans le cosmos. La façon dont ce changement sera mis en scène reste au choix du joueur. Celui-ci peut décider que l'esprit de son personnage est devenu insensible à l'horreur, qu'il ne se soucie plus de rien ou qu'il a une vision claire des choses que la vérité ne saurait plus ébranler. À partir de ce point, les pertes de Santé Mentale sont divisées par deux. Ce changement est permanent. L'investigateur ne pourra pas revenir en arrière, même si sa Santé Mentale remonte au-dessus de sa compétence Mythe de Cthulhu.

Multiples tests de Santé Mentale

Les règles décrètent que la perte de Santé Mentale liée à un monstre reste la même, que l'on en croise un spécimen ou plusieurs. Une option susceptible de faire grimper les pertes consiste à demander au joueur de lancer les dés pour chaque monstre et de conserver le résultat le plus haut. Cette approche fonctionne bien quand de multiples monstres de différentes sortes sont rencontrés en même temps.

> Harvey rencontre en même temps 3 Profonds et Père Dagon. Il doit effectuer un test de Santé Mentale. La joueuse le rate et doit faire un jet par monstre pour déterminer sa perte. Elle lance 1D6 pour chaque Profond et obtient 2, 4 et 5. Elle lance également 1D10 pour Dagon, et obtient un 4. Harvey perd autant de SAN que le plus haut résultat : 5 points.







Magie

Savez-vous qu'Einstein a tort, et que certains objets et certaines forces peuvent se déplacer avec une vélocité supérieure à celle de la lumière ? Avec une aide adéquate, je compte aller contre le temps et expérimenter en personne la Terre du lointain passé et des époques futures. Vous ne pouvez imaginer le niveau auquel ces êtres ont poussé la science. Il n'y a rien qu'ils ne puissent faire avec l'esprit et le corps des organismes vivants.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui chuchotait dans les ténèbres

La magie du Mythe de Cthulhu provient de ces intelligences extraterrestres insondables qui résident par-delà toute capacité de compréhension de l'être humain. Un savoir susceptible de correspondre au pinacle de la science peut facilement être interprété par les ignorants comme de la « magie ». Une chose est certaine, ceux qui s'aventurent à de telles pratiques n'en reviennent que rarement intacts, et le changement n'est jamais à leur avantage ! Manipuler le temps et l'espace n'est pas chose à prendre à la légère et les investigateurs qui touchent à ce qu'ils feraient mieux de laisser en paix s'exposent à des conséquences terribles.

La magie du Mythe est variable et n'a pas été précisément définie par H. P. Lovecraft. Chacune de ses apparitions est mise au service d'une histoire particulière plutôt que d'une quelconque structure supérieure. Certaines généralisations peuvent néanmoins être faites. Les principes de cette magie restent par exemple assez traditionnels, liés à l'invocation d'entités périlleuses et à la manipulation désespérée de forces néfastes. Les sortilèges sont élaborés de façon formelle : un mot ou un geste de travers peuvent au mieux perturber l'incantation, entraîner un horrible dénouement dans le pire des cas.

Peu de sortilèges du Mythe peuvent être lancés en un laps de temps réduit, la plupart nécessitant des conditions précises ainsi que de longs rites et des cérémonies complexes. Chacun doit être étudié et appris, et beaucoup demanderont aux investigateurs de longues heures penchées sur de cryptiques manuscrits et d'anciens tomes de savoir. Bien que cela arrive rarement aux investigateurs eux-mêmes, les adorateurs et les sorciers peuvent se voir enseigner des sorts par leurs pairs et parfois même recevoir des visions et des connaissances magiques à travers d'abominables communions avec les dieux sombres du Mythe de Cthulhu. Les joueurs souhaitant trouver un moyen rapide d'obtenir des sortilèges risqueront surtout d'obtenir un ticket sans retour pour l'asile, leur investigateur finissant avec l'esprit brisé et la Santé Mentale anéantie.

Les sortilèges doivent être abordés avec précaution, leurs coûts et leurs effets étant souvent inconnus de l'apprenti sorcier. Pour les investigateurs, la magie du Mythe peut constituer un piège dangereux susceptible de leur faire perdre des points de Santé Mentale et gagner des points en Mythe de Cthulhu et donc de ressembler un peu plus à ceux qu'ils tentent de vaincre. Cette force envoûte, choque, désoriente et débilite ceux qui la pratiquent. L'humanité n'a pas été conçue pour connaître de telles choses, et une exposition prolongée aux contradictions psychiques et physiques que leur utilisation implique conduira n'importe quel humain vers la folie.

Les investigateurs feront surtout l'expérience de la magie par le biais de sources extérieures, en étant la cible ou en assistant aux effets d'un sortilège jeté par quelqu'un d'autre. Le personnage d'un joueur ne devient que rarement mage, les connaissances et l'expérience requises pour y parvenir menant généralement à la folie.

Même si les investigateurs peuvent gagner quantité d'avantages en maîtrisant la magie du Mythe, ils risquent souvent énormément en tentant de s'en servir. Souvent, les sortilèges appris à travers les scénarios du commerce ne se montrent efficaces que le temps d'une aventure. En conséquence, bien que nous invitions les joueurs à étudier ce chapitre, le gardien sera le seul à en tirer véritablement profit lors de la conception de ses scénarios et des adversaires terribles qui les peuplent.

Dans ce chapitre

Ce chapitre traite de la magie et des livres du Mythe de Cthulhu, de la façon dont les sortilèges sont appris ainsi que des noirs savoirs que contiennent de vieux tomes poussiéreux. Il parle également de l'opposition entre occultisme et véritable magie et propose des méthodes pour augmenter sa caractéristique POU.
Il ne contient cependant aucun sortilège, ces derniers pouvant être trouvés au Chapitre 12 *: Grimoire.*

Qu'est-ce que la magie ?

Gilman avait tiré de terribles impressions de l'effrayant Necronomicon d'Abdul Al-hazred… et s'était servi de l'illicite Unaussprechlichen Kulten *de von Junzt pour les corréler avec ses formules abstraites sur les propriétés de l'espace et ses liens avec les dimensions connues et inconnues.*

— H. P. Lovecraft,
La Maison de la sorcière

Après la Première Guerre mondiale, les astronomes ont confirmé que les étoiles les plus proches et les plus faciles à observer, situées à trente ou quarante années-lumière de nous, ne constituaient qu'un bout dérisoire de l'univers. Il n'y avait pas une unique Voie lactée, comme ils l'avaient cru autrefois, mais des milliers et des millions de galaxies, la plupart si lointaines que l'existence de ces nébuleuses avait longtemps été imaginée, mais jamais démontrée. L'apparition de la notion d'univers-îles, que nous appelons plutôt galaxies de nos jours, fit l'effet d'une bombe. Dans les années 1920, la perception qu'avait l'humanité de la véritable taille de cet univers sans limites gagna en magnitude.

Lovecraft écrivit à l'époque de telles découvertes. Il fit peu à peu évoluer son mythe sous-jacent en



les incorporant et y ajouta quelques notions tirées d'Einstein et de Planck. Ces « nouveaux univers » tels qu'il semble les avoir imaginés constituaient de véritables îles, séparées entre elles par des lois naturelles différentes. Isolées par des centaines de milliers voire de millions d'années-lumière, les vies qui les habitaient pouvaient différer immensément. Très vite, ces îles prirent un caractère riemannien, en existant hors de notre espace-temps ou en étant liées à d'autres dimensions. La magie du Mythe de Cthulhu est la logique qui unifie l'univers de ces univers. Elle fonctionne en tous lieux et tous temps, elle modèle et définit une réalité supérieure. Elle est l'ultime expression de la loi naturelle, la volonté des Dieux Extérieurs rendue palpable et l'arbitre du temps, de l'espace et de la matière.

Par comparaison, la science et la religion terriennes paraissent inconséquentes. Nous comprenons apparemment beaucoup moins de choses que ce que nous imaginons. L'imperfection provient-elle de ce en quoi nous croyons ou de la façon dont nous en sommes arrivés à le croire ? Peut-être nos âmes recèlent-elles une pauvreté inhérente, à moins que ce ne soient nos équations mathématiques qui nous masquent l'ultime savoir et sa révélation ? Le Mythe se moque des prétentions humaines.

Les tomes du Mythe

Le livre reposait, ouvert, devant nous, l'image fixant l'air de répugnante manière. Alors que le vieil homme prononçait les mots « toujours plus du même », on entendit un léger bruit d'éclaboussure, et quelque chose apparut sur le papier jauni du volume exposé. Je pensais à la pluie et à un toit percé, mais la pluie n'est pas rouge.

— H. P. Lovecraft,
L'Image dans la maison déserte

Dans les nouvelles de Lovecraft, le protagoniste apprend généralement la magie du Mythe en trouvant et en suivant des instructions écrites. Les volumes de connaissances interdites mentionnés par le Cercle d'écrivains de Lovecraft représentent l'invasion intellectuelle par le Mythe de Cthulhu. Ces manuscrits anciens et ces publications interdites comprennent notamment le moyen d'admettre (ou de faire revenir) dans notre monde les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs, tels que décrit en détail dans le classique *L'Abomination de Dunwich*. Ces écrits indiquent également, au moins par sous-entendu, comment repousser ou dissiper ces terribles entités.

Apprendre ces secrets prend du temps, même à partir de livres écrits avec soin et conçus avec un tel objectif à l'esprit. Déchiffrer l'écriture étroite, idiosyncrasique et beaucoup plus complexe des livres du Mythe demandera encore plus de temps et d'implication. Ces livres épais et rongés ont souvent été rédigés par des hommes dont la Santé Mentale avait été balayée depuis longtemps par l'horreur de leurs expériences, tentatives et conjectures. Toute la méthodologie universitaire moderne n'est ici d'aucune utilité : pas d'index, pas de glossaire, pas de table des matières et pas de définitions. Les pages pourraient bien ne pas comporter de numéros, de chapitres, de ponctuation ou même d'espaces entre les mots. Certains tomes pourraient bien être décrits comme les délires de déments. Néanmoins, pour celui qui recherche les connaissances les plus noires, de tels ouvrages recèlent d'incroyables merveilles et de grands pouvoirs.

Nombre de manuscrits ne sont même pas rédigés dans un alphabet connu. Certains sont plus vieux que le temps lui-même, gravés de langues oubliées depuis longtemps. D'autres utilisent des codes occultes conçus pour déjouer les chasseurs de sorcières de l'Inquisition et doivent aujourd'hui être décodés avant que le lecteur en puissance puisse se repaître de leurs sinistres vérités.

Même lorsqu'un sorcier écrit pour d'autres personnes familières des secrets ésotériques, ses notes sont destinées aux adeptes et aux initiés, pas aux ignorants. Des annotations de grande valeur auront été apposées par toute une succession de propriétaires, chacune peut-être dans une langue différente ou avec un objectif particulier, certaines peut-être erronées.

De nombreux tomes du Mythe sont anciens et doivent être manipulés avec précaution. Certains sont dans un tel délabrement qu'ils tomberont en poussière si le lecteur ne prend pas soin d'utiliser des gants fins et de tourner les pages à l'aide de soutiens appropriés. On murmure que certains tomes seraient davantage que de simples pages reliées cuir, qu'il s'agirait de choses « vivantes », conçues pour transmettre une souillure maléfique aux inconscients et pour servir de lien direct avec les Dieux Extérieurs.

Ce n'est que depuis peu que la technologie permet de faire des copies aussi rapides que précises.

Lire les livres du Mythe

Ouvrir un tome du Mythe est un acte risqué. Celui-ci a été écrit par une personne possédant une certaine expérience de l'horreur et, si le lecteur parvient à comprendre ce qui est écrit, pourra servir de lien avec les horreurs extraterrestres du Mythe de Cthulhu. Soulever la couverture d'un tel tome pourrait bien être comparé à l'ouverture d'une porte sur une chambre en flammes. En faisant cela, le curieux s'expose au feu et pourrait bien être brûlé, voire incinéré. L'esprit humain est métaphoriquement attaqué par la connaissance du Mythe, le simple fait de tenter de comprendre ce que les lignes disent provoquant chez lui des souffrances aussi bien mentales que physiques. Si certains des ouvrages les plus mineurs peuvent être comparés à un petit feu, d'autres, comme le terrible *Necronomicon*, présentent un véritable brasier.

Quand un investigateur obtient l'accès à un tome du Mythe, le gardien doit lui décrire la couverture et l'aspect extérieur du volume. Le lecteur peut rapidement voir si l'ouvrage est écrit dans une langue identifiable. Reportez-vous à la compétence Langues (cf. page 61) pour trouver des règles sur




Aleister Crowley, grand prête de l'Aube Dorée


Aristotle's Master-Piece.

Aristotle's Master-Piece.

comment reconnaître et lire les langues étrangères. Si le livre est rédigé dans un langage inconnu des investigateurs, il faudra trouver un traducteur. Le gardien décidera de ce qui sera traduit, à quelle vitesse et avec quelle précision. Si le langage est inconnu ou oublié depuis longtemps, les investigateurs devront trouver un plan susceptible de convaincre le gardien sans quoi le contenu leur échappera.

Lecture initiale

La prochaine étape, après avoir jeté un œil à la couverture, lu le titre (s'il y en a seulement un) et déterminé la langue utilisée, sera de faire une première lecture. Pour poursuivre avec l'analogie ci-dessus, l'investigateur s'expose cette fois au feu à l'intérieur de la pièce. Cette action peut être rapide et représenter une simple lecture superficielle du livre, suffisante pour obtenir une idée plus précise de son contenu, ou au contraire un examen scrupuleux d'un bout à l'autre. Le temps nécessaire à cette première lecture est laissé à l'initiative du gardien. En fonction de ses besoins narratifs, cette période peut se mesurer en minutes, en heures, en jours, voire en semaines.

Le gardien décide également si un test est nécessaire. Il pourrait accorder un succès automatique à une personne disposant d'un niveau suffisant dans la langue appropriée.

Pour faire un test de Lecture, le joueur fait un jet sous la compétence langues adéquate. Le gardien décide d'un niveau de difficulté en se basant sur l'âge du livre, sa forme, et sa condition avec l'aide de la *Table XI : Tomes du Mythe* (pages 222–223).

Un livre imprimé il y a moins d'un siècle et en bon état présentera un niveau de difficulté ordinaire.
La lecture d'un travail manuscrit aura plus de chances d'être de difficulté majeure, surtout s'il est ancien.

Les plus ardus des vieux tomes couverts de moisissures, contenant un mélange de caractères imprimés et de notes manuscrites, seront de difficulté extrême.

Si l'investigateur rate son test de Lecture, il peut éventuellement avoir une petite idée du contenu du livre sans être pour autant parvenu à le comprendre. Il ne perd pas de points de Santé Mentale, mais il ne gagne pas non plus de points de Mythe de Cthulhu. Le joueur peut demander à redoubler le test, mais il doit le justifier, par exemple en expliquant que l'investigateur passe des nuits entières à lire ou qu'il s'appuie sur des ouvrages de référence pour l'aider dans ses recherches. Au moment de réfléchir aux conséquences d'un échec sur ce test redoublé, le gardien devra se montrer créatif et penser à inclure une perte de Santé Mentale. Si le temps ne compte pas, le lecteur pourra continuer sans avoir besoin de redoubler le test. Comme précédemment, le gardien est le seul juge du temps minimal entre deux tests (peut-être toutes les semaines).

La Table XI : Tomes du Mythe (pages 222–223) indique les gains dans la compétence Mythe de Cthulhu et les pertes de Santé Mentale liés à chaque tome. Chaque ouvrage dispose de deux chiffres pour les gains en Mythe : le GMI (Gain de Mythe Initial), qui montre combien de points sont gagnés lors d'une première lecture, et le GMC (Gain de Mythe Complet), pour les points obtenus suite à une lecture complète du tome.
Une fois la lecture initiale accomplie,

le gardien récompense le lecteur en lui accordant la valeur correspondante (le GMI). Le malheureux perd immédiatement les points de Santé Mentale liés au tome sans faire de test de Santé Mentale, à moins d'être un incroyant (cf. *Devenir croyant*, page 166).

En plus de faire gagner en Mythe de Cthulhu et perdre en Santé Mentale, la lecture initiale permet également à celui qui la réussit d'en apprendre plus sur le contenu du livre et d'avoir une idée des sortilèges qu'il recèle. Il aura également une bonne idée du temps nécessaire pour mener une étude complète de l'ouvrage (cf. ci-dessous).

Harvey met les mains sur le *Livre d'Eibon*…

Livre d'Eibon :

perte de Santé Mentale 2D4 ; gain de Mythe +3/+8 ; étude 32 semaines ; Mythe de Cthulhu 33 %.

Le gardien estime que la lecture du livre par Harvey est secondaire à l'intrigue et que celui-ci n'a pas besoin de se dépêcher pour terminer sa lecture initiale. Il annonce à sa joueuse que la première lecture prendra quelques jours.

Harvey commence à lire l'ouvrage chez lui et continue lors d'un long voyage en train. Le gardien décide que l'investigateur a maintenant lu suffisamment longtemps pour tirer quelque chose du volume et que le voyage en train sera un bon moment dramatique pour un test. Le livre étant une traduction incomplète et truffée d'erreurs, le test de Lecture est estimé à majeur. Sa joueuse réussit néanmoins. En récompense de ses efforts, Harvey reçoit 3 points en Mythe de Cthulhu (le GMI, ou Gain de Mythe Initial, du tome) et sa valeur maximale de Santé Mentale diminue d'autant. Anne est également informée du nombre de sortilèges à l'intérieur. Enfin, elle lance 2D4 et soustrait 6 points de Santé Mentale de sa fiche.

C'est davantage que les cinq points requis pour déclencher une folie temporaire en cas de test d'intelligence réussi. C'est le cas, et le gardien décide secrètement qu'Harvey perd l'esprit, tire la sonnette d'alarme pour faire arrêter le train et s'enfuit dans la nuit. Il annonce à Anne que son personnage se réveille à l'aube dans un champ de maïs, ses vêtements déchirés et couverts de boue. Le *Livre d'Eibon* est à côté de lui, en morceaux, ses pages éparpillées dans le champ. Harvey gagne une phobie, la sidérodromophobie : peur des trains, des chemins de fer et des voyages en train.

Étude complète

Il avait lui-même lu plusieurs d'entre eux : une version latine de l'abhorré Necronomicon, le sinistre Liber Ivonis, l'infâme Culte des Goules du Comte d'Erlette, le Unaussprechlichen Kulten de von Junzt et le diabolique De Vermis Mysteriis du vieux Ludvig Prinn. Mais il en existait d'autres qu'il connaissait seulement de réputation ou dont il n'avait jamais entendu parler : Les Manuscrits pnakotiques, Le Livre de Dzyan, et un vieux volume croulant couvert de caractères impossibles à identifier à l'exception de certains symboles et diagrammes susceptibles de faire frissonner un étudiant de l'occulte.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui hantait les ténèbres

L'étude complète d'un tome du Mythe implique une recherche active, du genre de celles menées lors de hautes études universitaires ou accomplies sur un texte sacré par des érudits passionnés. Cela peut impliquer des lectures répétées, des comparaisons, l'utilisation d'ouvrages de référence, des prises de notes et bien d'autres choses. Aucun test de Lecture n'est nécessaire. Si cela a été le cas, il a été résolu lors de la lecture initiale.

Une telle étude peut demander des mois d'efforts. À la fin de cette période, le lecteur doit faire un jet pour déterminer le nombre de points de Santé Mentale perdus en fonction du tome (s'il est croyant, voir page 166). On compare ensuite les valeurs de Mythe de Cthulhu du tome et du lecteur. Si la compétence du lecteur est strictement inférieure à celui du livre, il gagne un nombre de points égal au GMC du volume. Par contre, si elle est supérieure ou égale, il ne gagne que les points correspondant à la lecture initiale du livre (le GMI).

Il est possible de mener d'autres études complètes sur un même livre, mais vous devrez doubler la durée de chaque examen après le premier (multipliez par deux tous les temps de lecture). Le gain en Mythe de Cthulhu et la perte en Santé Mentale seront appliqués comme d'habitude. De cette façon, un unique volume pourra être étudié à de multiples reprises au fil des années, mais prendra à chaque fois un peu plus de temps et finira par apporter des bénéfices réduits.

Dans le descriptif des livres du Mythe (cf. Chapitre 11 : *Ouvrages occultes*), les temps de lecture sont indiqués en semaines. Le gardien ne devrait jamais se sentir à la merci de tels chiffres et s'empêcher de les réduire ou de les augmenter en fonction de ses besoins. Un universitaire de renom doté d'une compétence en langues particulièrement élevée étudiera un livre plus rapidement qu'un journaliste certes éveillé, mais sans éducation. Ces temps d'étude n'ont pas besoin de correspondre à des jours, des semaines ou des mois consécutifs. Néanmoins, pour les études subséquentes du même livre, nous recommandons de doubler le temps complet, et de ne jamais le réduire.

Un investigateur ne peut étudier qu'un livre à la fois.

Après une heure d'étude attentive, Harvey récupère et rassemble les pages du *Livre d'Eibon* éparpillées dans le champ de maïs. Il décide plus tard d'en entreprendre une étude complète, sachant que l'entreprise lui demandera environ 32 semaines de travail. À la fin de cette période, la joueuse note que la compétence Mythe de Cthulhu de l'investigateur est encore bien en dessous de celle du livre (33 %). Il reçoit donc le GMC du tome, soit 8 %. Un test a déjà été effectué au moment de la lecture initiale, il n'y a donc pas besoin de refaire de jet. Les points de Santé Mentale sont en revanche perdus une nouvelle fois. Anne relance les 2D4 et note cette fois la disparition de 3 points.

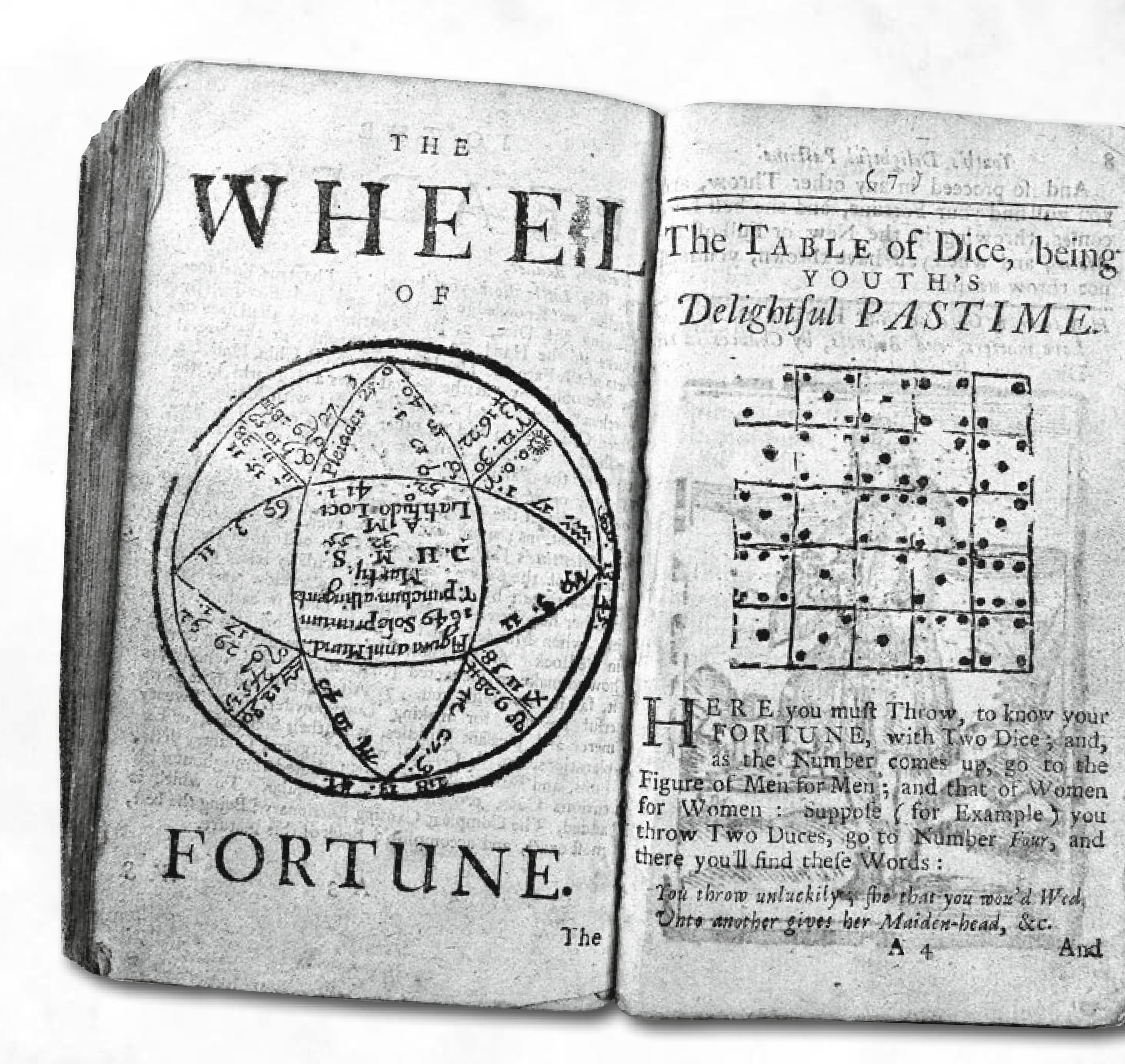
S'il le souhaite, Harvey pourra entamer une nouvelle étude du *Livre d'Eibon*, mais celle-ci prendra deux fois plus de temps (64 semaines). Cela lui permettra de perdre 2D4 points de SAN supplémentaires et de gagner à nouveau 8 % en Mythe de Cthulhu, à condition que sa compétence soit encore inférieure à celle du livre.

Une troisième étude complète nécessitera 128 semaines, soit presque deux ans et demi.

Valeur de Mythe : les livres comme ouvrages de référence

Une fois que l'étude complète d'un tome a été menée à bien, le pourcentage de Mythe de Cthulhu indiqué dans sa description quantifie également son utilité en tant qu'ouvrage de référence. De tels livres peuvent en effet receler un fait spécifique lié au Mythe, comme le temps que met un chthonien pour arriver à maturité ou le lieu où le corps d'Y'golonac attend sa résurrection, susceptible de se montrer utile dans la situation ou les recherches des investigateurs.

Pour chercher une information spécifique, un investigateur doit passer 1D4 heures de jeu à compulser le livre.



Le joueur lance alors 1D100 : si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de Mythe de Cthulhu du livre, il y trouve le fait lui-même ou une simple allusion. Le gardien peut exprimer l'information avec autant de clarté ou de flou que souhaité. Si le test échoue, le livre ne contient pas l'information recherchée, ou le lecteur ne l'a pas trouvée. L'utilisateur de l'ouvrage devrait noter ce qui se trouve ou ne se trouve pas à l'intérieur.

Augmenter d'autres compétences

Mener l'étude complète d'un ouvrage peut apporter une augmentation dans d'autres compétences que Mythe de Cthulhu. Après avoir terminé ses recherches, le lecteur gagne automatiquement une croix dans la compétence liée à la langue du livre. Il pourra donc l'augmenter de la façon habituelle pendant la phase de développement (cf. page 83). Le gardien devrait également déterminer si un livre spécifique est susceptible d'apporter d'autres bénéfices à son lecteur. Ces augmentations devraient se limiter à +1D6 ou +1D10 points par compétence ou accorder simplement des croix pour la phase de développement à venir. Les autres compétences susceptibles d'être augmentées ainsi comprennent, entre autres : Histoire, Archéologie, Anthropologie, Occultisme, Astronomie et d'autres spécialités de Sciences comme Chimie, Biologie et Physique.

Ouvrages occultes

Les méthodes liées au gain d'informations dans les ouvrages du Mythe peuvent également être appliquées aux livres plus ordinaires. La lecture d'un simple ouvrage occulte donne, fort logiquement, des points en occultisme. Ce type d'ouvrage ne contient pas de savoirs susceptibles de faire augmenter la compétence Mythe de Cthulhu, puisqu'ils seraient alors qualifiés d'ouvrages du Mythe. Certains d'entre eux traitent de magie profane (cf. *Magie profane*, page 166) et contiennent des instructions concernant le lancement de sortilèges. Un livre occulte pourra coûter des points de Santé Mentale si cela sied à son contenu.

Utiliser la magie

Ibn Schacabao disait avec sagesse : heureuse est la tombe dans laquelle nul sorcier ne repose, et heureuse la ville nocturne dont tous les sorciers sont en cendres.

— H. P. Lovecraft,
Le Festival

Augmenter la compétence Mythe de Cthulhu élargit les horizons de l'étudiant, mais épuise ses réserves spirituelles, tout en réduisant son maximum de Santé Mentale.
Néanmoins, certains savoirs autorisent quiconque les possède à modifier ponctuellement la réalité. Ces procédures sont organisées sous la forme de sortilèges. Ceux-ci nécessitent d'être activés, le coût de cette activation étant mesuré en points de magie.

Points de magie

La plupart du temps, des points de magie doivent être dépensés pour lancer des sortilèges, ainsi que pour donner de l'énergie aux artefacts, aux portails magiques et autres créations du même genre. Un investigateur commence la partie avec un nombre de points égal au cinquième de sa valeur de POU. Les adorateurs et les sorciers les plus puissants disposent cependant de réserves plus importantes dans lesquelles puiser.

Lorsqu'un individu est à court de points de magie, toute dépense supplémentaire est déduite de ses points de vie. Ces pertes se manifestent sous forme de dégâts physiques dont la forme est choisie par le gardien : des plaies béantes s'ouvrent sur le corps, des cloques apparaissent ou bien du sang coule des yeux et des oreilles.

Dépenser ou sacrifier des points de magie ou de POU ne demande que l'accord de leur propriétaire. Un tel acte peut procurer une sensation de plaisir teintée de regret, un engourdissement de l'âme, ou ne rien entraîner. L'énergie ou l'essence de l'utilisateur d'un sortilège est canalisée pour donner de la force à ce dernier. Certaines attaques magiques aspirent les points de magie ou le POU de cibles non consentantes. Dans ces cas, les pertes peuvent être décrites comme douloureuses, laissant derrière elles des maux de tête ou d'autres symptômes mineurs. La perte involontaire de 10 points de POU devrait laisser une impression plus forte que son équivalent en points de magie.

Si les points de magie atteignent zéro, l'investigateur déduira les pertes ultérieures de ses points de vie, à raison d'un pour un.

La régénération des points de magie est un phénomène naturel. Tout le monde récupère un point par heure, deux points pour les individus dotés d'un POU supérieur à 100, trois points pour une valeur supérieure à 200, et ainsi de suite. Toutefois, les points de magie ne peuvent pas se régénérer au-delà de leur maximum, qui est égal au cinquième du POU.



Les points de vie perdus à la place de points de magie sont récupérés en suivant les règles habituelles (cf. *Blessures et guérison*, page 107). Il est possible de récupérer des points de vie et de magie en même temps.
Si un personnage reçoit des points de magie supplémentaires, au point que son total dépasse son maximum (un cinquième de son POU), il conserve les points superflus et peut les dépenser normalement, même s'il ne les régénérera pas par la suite.

Apprendre un sortilège

Une sélection de sortilèges est présentée par ordre alphabétique dans le Chapitre 12 : *Grimoire*.

Apprendre un sortilège du Mythe ne coûte pas de Santé Mentale en soi. La perte a lieu lorsqu'on le lance effectivement.

N'importe quel individu peut apprendre un sortilège. Cependant, étudier le Mythe est la dernière chose qu'une personne sensée devrait faire, puisqu'augmenter ses connaissances dans un si horrible domaine ne fera que la rapprocher du moment où la folie ou le mal réclameront leur dû. Il arrivera cependant que les circonstances demandent un tel sacrifice.

La connaissance d'un sortilège peut être communiquée par trois façons qui sont indiquées ci-dessous. Apprendre d'un livre est de loin la méthode la plus courante.

Apprendre un sortilège d'un livre du Mythe

Après qu'un investigateur a effectué la lecture initiale d'un livre, le gardien doit lui indiquer la présence et le descriptif de chacun des sortilèges éventuellement présents, en une phrase ou deux. Vous ne devriez pas utiliser le nom sous lequel le sortilège est décrit dans les règles. Préférez une description comme « Amener en ce monde une Grande Beste Ailée du vide qui suppure béant en mon lieu de vie » au lieu du terme trop précis et trop évident « Invoquer un Byakhee ». De même, un sortilège appelé « l'implacable terreur » sonnera bien mieux que « Instiller la Peur ». La description de chaque sort dans le Chapitre 12 : *Grimoire* suggère quelques noms alternatifs.

Apprendre un sortilège d'un livre du Mythe nécessite d'avoir d'abord réussi une lecture initiale de l'ouvrage. L'investigateur choisit ensuite le sortilège à étudier. Le comprendre peut demander des heures, des jours, des semaines voire des mois (généralement 2D6 semaines, mais le gardien reste seul juge). Comme pour la lecture d'un livre du Mythe, l'étude d'un sortilège peut être entamée, mise de côté puis reprise au gré des envies. Un test est généralement requis à ce stade. Le gardien peut cependant décider d'accorder un succès automatique en fonction de ses besoins et du scénario.

Si le succès n'est pas automatique, le joueur doit normalement tenter un test majeur d'INT pour apprendre le sortilège. S'il échoue, l'investigateur n'a rien appris. Le joueur peut demander à redoubler le test, mais devra justifier une telle tentative : le personnage pourrait par exemple s'isoler complètement et ne sortir qu'une fois la tâche accomplie. Lorsque vous pensez aux conséquences liées à un test redoublé raté, montrez-vous créatif et n'oubliez pas les pertes de Santé Mentale ou les effets magiques étranges, pour le lecteur comme pour son entourage. Si l'investigateur n'est pas pressé, il peut continuer d'apprendre le sortilège sans redoubler son test. Le moment des prochains tests est laissé à la discrétion du gardien (peut-être un test toutes les deux semaines).

Enseigner un sortilège

Après avoir appris un sortilège, un personnage peut l'enseigner à d'autres. Un apprentissage auprès d'un professeur est plus rapide que l'utilisation d'un livre. Généralement, le sortilège peut être appris en une semaine voire moins (1D8 jours). Utilisez les mêmes règles que pour l'apprentissage par les livres, en gardant à l'esprit que le processus prend moins de temps.



Apprendre un sortilège d'une entité du Mythe

Quand elle le souhaite, une entité intelligente du Mythe peut fournir un livre ou un parchemin contenant un sortilège. Plus souvent, ce type de créature offrira ce savoir par le biais de rêves ou de visions. Chacun de ces épisodes sera particulièrement perturbant et rongera peu à peu la Santé Mentale et la volonté de la victime. Cela pourra advenir rapidement ou lentement, en fonction des besoins de l'histoire. Une entité du Mythe pourrait graver un sortilège entier dans l'esprit d'un personnage à l'aide de la télépathie, bien qu'une expérience aussi intense puisse envoyer le malheureux tout droit à l'asile. Le gardien devra fixer la perte de Santé Mentale afférente, 1D6 étant la valeur recommandée.

Une fois le processus terminé, le gardien pourra demander à la cible de réussir un test d'INT pour retenir les informations liées au sortilège. En cas d'échec, tout le processus devra être recommencé. Les investigateurs reçoivent rarement des informations de cette façon. Les adorateurs en revanche…

Lancer un sortilège

Nous n'avons pas à appeler ces choses venues de l'extérieur, et seuls les êtres les plus tordus et les cultes les plus tortueux s'y essayent.

— H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*

Manipuler les forces du Mythe entraîne une perte de Santé Mentale, dont la quantité varie en fonction des sortilèges. Si quelques répugnantes créatures arrivent pour répondre, leur apparition en coûtera encore davantage. Ne plus avoir de points de Santé Mentale n'empêche pas d'utiliser la magie. Sans cela, les adorateurs ne seraient plus si menaçants.

Presque tous les sortilèges et les artefacts magiques nécessitent également la dépense de points de magie (ou de POU, si cela est demandé). Sans ce sacrifice, le sortilège ne peut être activé et rien ne se passe.

Des ingrédients physiques sont parfois nécessaires au lancement de sortilèges spécifiques. De tels composants peuvent être réutilisables. Par exemple, les grands menhirs nécessaires à l'invocation de Celui qui ne doit pas être nommé (cf. *Appeler Hastur*, page 231). D'autres éléments devront être utilisés pendant le sortilège, comme le Breuvage de l'Espace.

Le temps nécessaire au lancement d'un sortilège est variable : l'incantation peut être instantanée ou prendre quelques secondes, une minute, une semaine, voire plus.

Le sorcier doit connaître le sortilège et réciter un chant ou pratiquer un rite d'une voix autoritaire, lesquels peuvent être aussi complexes que longs à mener à bien. Il doit généralement disposer d'une totale liberté de mouvement, la gestuelle ayant aussi un rôle important.

Un test de magie est nécessaire quand un personnage tente de lancer un nouveau sortilège pour la première fois. Une fois que la formule aura été convenablement utilisée, même s'il aura fallu pour cela un test redoublé, les tentatives ultérieures ne nécessiteront plus aucun test. Les personnages non-joueurs et les monstres n'ont notamment pas besoin de faire de test pour utiliser la magie.

Un test majeur de POU doit être réussi pour invoquer un sortilège pour la première fois. Si le test réussit, reportez-vous à la description du sortilège pour déterminer ses effets. S'il échoue, rien ne se passe.

En cas de test raté, un personnage a la possibilité de tenter une deuxième fois (et de payer le coût à nouveau), que ce soit immédiatement ou plus tard, et donc de redoubler son test.

Si le test redoublé réussit, le sortilège fonctionne normalement sans conséquences négatives. S'il échoue, le sortilège fonctionne également, mais l'apprenti sorcier est victime de conséquences terribles. Au final, il est toujours possible de lancer un sortilège. Le test a pour fonction véritable de savoir si son invocateur potentiel préférera prendre des risques plutôt qu'échouer.

Si on excepte l'abandon pur et simple, la seule alternative possible au redoublement est de revenir à la source et d'apprendre à nouveau le sortilège, avec 2D6 semaines d'études complémentaires et un nouveau test majeur d'INT. Après avoir appris une nouvelle fois l'incantation, un autre test de POU devra être effectué. Il s'agit là d'une approche bien plus prudente que le redoublement du test d'invocation. C'est une des raisons pour lesquelles les sorcières cherchent à étendre leur durée de vie : invoquer de travers les plus puissants sortilèges est le meilleur moyen de finir au cimetière !

Rater un test redoublé d'incantation

Le sorcier doit payer le coût habituel du sortilège (points de magie, de Santé Mentale et de POU) multiplié par 1D6. Les points de magie ne pouvant être payés sont prélevés sur les points de vie, au risque d'entraîner des blessures graves, voire la mort.

Le gardien devrait ajouter un des effets collatéraux suivants pour les sortilèges les moins puissants (choisissez ou lancez 1D8). Notez qu'ils peuvent aussi bien affecter l'invocateur que son entourage.

1 : Vision obscurcie ou cécité temporaire

2 : Cris, voix ou autres bruits désincarnés

3 : Vents violents ou autres effets atmosphériques

4 : Saignements chez le sorcier, dans l'entourage ou dans l'environnement (les murs)

5 : Étranges visions et hallucinations

6 : De petits animaux explosent dans les environs

7 : Répugnante odeur de soufre

8 : Un monstre du Mythe est invoqué par accident.

Pour les sortilèges plus puissants, par exemple destinés à invoquer un dieu ou nécessitant un sacrifice de POU, les effets collatéraux peuvent être plus graves :

1 : Tremblement de terre, les murs s'effondrent

2 : Tonnerre et éclairs de très grande intensité

3 : Des seaux de sang tombent du ciel

4 : Les mains de l'invocateur se flétrissent et brûlent

5 : L'invocateur vieillit surnaturellement de 2D10 années (appliquez les modificateurs indiqués dans *Âge*, page 30)

6 : Apparition de puissantes ou nombreuses entités du Mythe, lesquelles attaquent tous les êtres vivants à commencer par l'invocateur

7 : Transport de l'invocateur ou de son entourage dans un endroit ou une époque éloignés

8 : Appel accidentel d'une divinité du Mythe.

Quand des points de vie sont perdus suite à une dépense inconsidérée de points de magie, le gardien devrait relier ce phénomène aux conséquences physiques de l'invocation.

La première tentative de Matthew pour lancer le sortilège contacter une goule a échoué et le joueur a décidé de recommencer en redoublant le test. Malheureusement, il échoue à nouveau ! Matthew avait 13 points de magie et 13 points de vie au départ.

Le coût normal du sortilège est de 1D3 points de Santé Mentale et de 5 points de magie, réduits à 4 par le gardien pour le fait d'effectuer l'invocation dans un cimetière baigné par la lumière lunaire. Le joueur a déjà payé deux fois : une fois pour la première tentative, une autre fois pour le test redoublé dans la foulée, ce qui ne lui laisse que 5 points de magie. Il va devoir payer plus. Le 1D6 de multiplication donne 4 ; l'investigateur va donc devoir payer 16 points de magie (4 de base × 4 = 16) et 9 points de Santé Mentale (4D3), le pouvoir du Mythe commençant à lui brûler les veines.

Le gardien décrit un son comme le tonnerre tandis que les pierres tombales alentours explosent, recouvrant Matthew d'échardes de pierre. Cela permet de relier les événements matériels de l'histoire aux dégâts physiques infligés par les règles. Le personnage doit dépenser 16 points de magie. Il ne lui en restait que 5 qu'il perd, et les 11 restants sont retirés à ses points de vie. Heureusement pour lui, il n'était pas blessé et disposait donc de la totalité de ses 13 points de vie. Il ne lui en reste que 2. Il a perdu plus de la moitié de sa vie en un seul coup et subit une blessure grave qui le contraint à faire un test de CON pour rester conscient. Quand il se réveillera, la perte de Santé Mentale aura entraîné une folie. Le gardien modifie deux aspects de son profil, un pour la blessure et un pour la folie.

Alors que la poussière retombe, un ami de Matthew remarque une pâle silhouette humanoïde qui se tient accroupie derrière les restes d'une des pierres brisées. Le sortilège a fonctionné, comme toujours lorsque le test est redoublé. C'est l'heure d'un test de Santé Mentale !

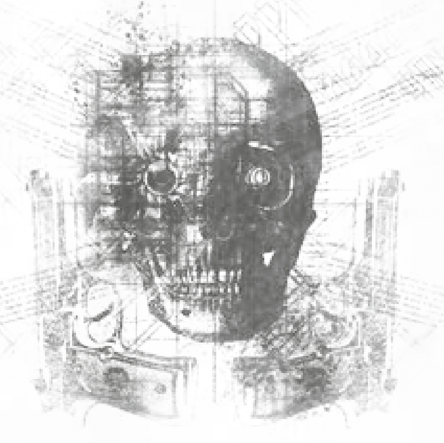
Signes de l'utilisation de sortilèges

Les dégâts infligés par un sortilège sont généralement impossibles à manquer. La manifestation visible d'une incantation n'est pas forcément aussi évidente. Il est néanmoins possible de remarquer un geste de la main spécifique, un mouvement particulier ou de remarquer la présence d'un objet ou un ingrédient inhabituel.

De tels effets ont leur importance dans la mise en place d'une ambiance, mais les gardiens devront faire bien attention à ne pas trop verser dans la surenchère. Cela ne les empêchera pas de présenter une grande diversité dans les manifestations magiques, depuis les cris hideux émergeant des profondeurs, les gouttes enflammées, les lignes de force électriques, les corolles et aurores de couleurs variées jusqu'aux bourrasques de vent, bouffées de colère, ionisations de l'air, sensations d'irritation, odeurs de soufre, hurlements et feulements d'animaux, murmures de voix fantomatiques, grognements alarmants et autres inventions.

Incantation interrompue

Le lancement d'un sortilège sera interrompu si le sorcier est suffisamment distrait pendant l'incantation, s'il est frappé ou abattu par exemple. Le gardien peut consulter les tables des conséquences liées à un test redoublé raté (cf. page précédente) pour lui servir d'inspiration sur ce qui pourrait advenir. L'incantateur d'un sortilège interrompu en plein vol doit tout de même payer le coût en Santé Mentale et en points de magie.



Devenir croyant

Leng, quel que soit le temps ou l'espace que cet endroit pouvait hanter, n'était pas de ces régions que j'eusse souhaité approcher, et je ne goûtais guère la proximité d'un monde susceptible d'engendrer des monstruosités aussi archéennes et ambiguës que celle que Lake avait mentionnée. À ce moment, j'étais désolé d'avoir lu l'abhorré Necronomicon ou d'avoir tant parlé avec ce déplaisant folkloriste de Wilmarth à l'université.

— H. P. Lovecraft,
Les Montagnes hallucinées

Un investigateur qui tombe nez à nez avec un Profond ou une goule vit une expérience qui ne lui laisse d'autre choix que de croire aux horreurs cosmiques du Mythe de Cthulhu. À l'inverse, quand on lit le Culte des Goules au chaud, dans son appartement, avec les lumières allumées, il est facile de croire que tout ce que l'on décrypte n'est qu'une œuvre de fantaisie. C'est là une des prérogatives du joueur, mais le déni a un prix.

Qu'un investigateur choisisse de prendre ses lectures pour argent comptant ou pour de simples foutaises, il accumule tout de même les connaissances. Même si le personnage reste sceptique, il gagne bel et bien les points de Mythe de Cthulhu liés à l'ouvrage, ce qui réduit son maximum de Santé Mentale en conséquence, mais aucune perte de Santé Mentale n'a lieu. De cette façon, un investigateur peut accumuler un savoir considérable sur le Mythe sans ébranler son esprit le moins du monde. Par contre, lorsqu'il sera confronté pour la première fois à une preuve tangible de la réalité du Mythe, l'investigateur réalisera soudain que ces livres maudits disaient la vérité ! À ce moment-là, il devient automatiquement croyant et perd autant de points de Santé Mentale que son niveau en Mythe de Cthulhu.

Le gardien pourra se sentir soulagé puisque cette option ne demande que peu de travail de sa part. Le joueur enregistre les gains de son personnage en Mythe de Cthulhu comme d'habitude et c'est cette valeur cumulée qui sera déduite de sa Santé Mentale quand il finira par croire.

Un investigateur peut choisir de rester sceptique tant qu'il n'aura pas perdu de points de Santé Mentale à cause d'une manifestation tangible du Mythe. Être témoin de meurtres ou de tortures provoque une perte de Santé Mentale, mais n'oblige pas à croire au Mythe. Un incroyant peut lire des ouvrages du Mythe et même apprendre des sortilèges, mais pas les lancer. Une expérience directe du Mythe déclenche toujours un test de Santé Mentale. Même une perte d'un point suffit à changer l'investigateur en croyant, et ce de façon définitive. Certaines expériences de première main pourront cependant échouer à convaincre une personne hermétique : elle pourra par exemple rencontrer un Profond (0/1D6 points de Santé Mentale), réussir son test de Santé Mentale et ne rien perdre. Elle restera ainsi sûre de ses convictions, considérant par exemple la créature comme l'horrible résidu de mutations liées à la pollution. Bien sûr, apercevoir une entité clairement extraterrestre ou la manifestation d'un des dieux du Mythe suffira toujours à balayer la façade de ses certitudes.

Un joueur peut aussi choisir de faire de son investigateur un croyant en cours de jeu, quand il le souhaite. Il subit alors la même perte de Santé Mentale.

Comment les sorciers deviennent-ils ce qu'ils sont ?

Bien que les investigateurs en aient rarement l'occasion, les sorciers et adorateurs atteignent parfois des valeurs faramineuses en POU. Comment y parviennent-ils ?

Quand un personnage réussit l'incantation d'un sortilège demandant un test opposé de POU pour parvenir à affecter sa cible, cela crée une opportunité pour l'invocateur d'augmenter son pouvoir. S'il remporte le test, il peut effectuer un deuxième test pour savoir si sa caractéristique augmente. Si le résultat du 1D100 est supérieur à sa valeur (ou à 96), le POU du sorcier augmente de 1D10 points de façon permanente.

En guise de récompense pour tout test de chance dont le résultat est 01, il est possible de considérer que le POU a, là aussi, été mis à l'épreuve. Lancez le dé de pourcentage et si le résultat dépasse le pouvoir de l'heureux personnage ou s'il est supérieur ou égal à 96, augmentez là aussi sa caractéristique de 1D10 points de façon permanente.

Un personnage pourrait aussi recevoir un cadeau d'une divinité du Mythe. Les raisons d'un tel geste et les règles s'y appliquant sont à la charge du gardien. De tels événements sont susceptibles d'augmenter également la valeur de Mythe de Cthulhu et de coûter des points de Santé Mentale, en plus des pertes liées à l'entité elle-même. Augmenter son pouvoir n'augmente pas sa Santé Mentale actuelle.

Ernest n'a jamais croisé le Mythe de Cthulhu, mais il a trouvé une copie du Culte des Goules parmi les possessions de son oncle défunt. Après avoir terminé une lecture initiale, il reçoit du gardien 4 points en Mythe de Cthulhu ainsi qu'une description du contenu et des rites magiques que l'ouvrage recèle. Le gardien lui demande alors s'il croit en ce qu'il lit. Ernest est un scientifique et n'a que faire de tout ce charabia superstitieux, quand bien même tout ce fatras l'intrigue. Il ne perd aucun point de Santé Mentale des suites de sa lecture…
Des semaines plus tard, Ernest croise une goule alors qu'il traîne non loin du caveau de sa famille et rate son test de Santé Mentale. En plus de la perte de Santé Mentale liée à la vision de la goule (1D6), il doit également perdre autant de points que son niveau de Mythe de Cthulhu puisqu'il découvre soudain que toute cette connaissance accumulée était basée sur la réalité ! Il perd ainsi 6 points de **Santé Mentale :** 4 pour son niveau de Mythe de Cthulhu et 2 pour la goule. La perte est susceptible de lui faire perdre la raison. Effectivement, il réussit son test d'intelligence et devient temporairement fou.

Magie profane

Des magies plus terrestres ou religieuses pourraient avoir leur importance et bénéficier d'effets mécaniques si le gardien le désire. De telles magies profanes pourraient être véridiques ou frauduleuses. Le gardien est seul juge en la matière. Il pourra peut-être en discuter avec le groupe.

Les mécanismes et procédures liés à de telles magies devraient être les mêmes que pour la magie du Mythe, bien que les moyens et les buts de tels pouvoirs puissent différer grandement. Si la magie profane est acceptée dans vos parties, nous vous suggérons de la lier à la compétence occultisme. D'horribles actes devraient toujours entraîner la perte de points de Santé Mentale.

Règles optionnelles

Utilisation spontanée de la compétence Mythe de Cthulhu

La connaissance du Mythe de Cthulhu ne fait pas que permettre à un personnage d'apprendre et de lancer des sortilèges, elle autorise aussi quelqu'un à



improviser certains effets magiques s'en rapprochant. Ces actions sont résolues de la même façon que l'utilisation de n'importe quelle compétence. Le joueur déclare d'abord son objectif. Le gardien décide ensuite si cet objectif est acceptable, quitte si possible à en proposer un moins puissant plutôt que de rejeter entièrement la proposition.

Le niveau de difficulté de base d'un test de Mythe de Cthulhu est ordinaire. Si le personnage utilise sa compétence pour affecter une cible susceptible de résister, traitez l'action comme un test en opposition entre la compétence du sorcier et le POU de la cible. Nul besoin ici d'un autre test opposé de POU contre POU. Le gardien doit, de plus, décider du coût en points de magie et de Santé Mentale. Nous vous conseillons pour ce faire de vous baser sur un sortilège existant. Voir les recommandations du Chapitre 10 *: Conseils au gardien*.

Le coût et les conséquences liés à un test de Mythe de Cthulhu redoublé et raté sont les mêmes que ceux d'une incantation redoublée et ratée. Le gardien peut autoriser le joueur à atteindre son objectif, même si, contrairement aux sortilèges ordinaires, il n'y est aucunement obligé.
Utiliser la compétence Mythe de Cthulhu pour produire de la magie nécessite toujours un test, peu importe le nombre de fois où vous y faites appel.

Voici quelques illustrations d'utilisations spontanées de la compétence :

Blesser physiquement une cible : L'invocateur choisit le nombre de points de magie dépensés et perd la moitié de ce chiffre en Santé Mentale. Pour réussir, il doit ensuite battre la cible dans un test opposé de Mythe de Cthulhu contre POU. S'il l'emporte, la cible subit des dégâts égaux aux points de magie dépensés. Exemple : Nelson tend les mains et s'écrie : « Meurs ! » Les veines de ses bras gonflent et noircissent tandis qu'il se concentre sur la bête en approche. Le joueur de Nelson dépense 8 points de magie et 4 points de Santé Mentale, puis effectue un test de Mythe de Cthulhu et obtient une réussite majeure. Le gardien effectue un test de POU pour la cible et obtient une réussite ordinaire. Nelson l'emporte. Le gardien décrit les veines de la bête qui éclatent dans un geyser de sang et ôte 8 points de vie au monstre.

Bannir un monstre : Le sorcier dépense autant de points de magie qu'un cinquième du POU du monstre ainsi que 1D3 points de Santé Mentale. Il doit ensuite réussir un test opposé entre sa valeur de Mythe de Cthulhu et le POU de la créature. Exemple : Enoch se dresse, silencieux, les yeux fermés, tandis que le sombre rejeton de Shub-Niggurath s'extrait pesamment de la lisière. L'investigateur n'a que 14 points de magie et doit en dépenser 18 pour tenter de bannir la monstruosité. Il encaisse donc 4 points de dégâts, puisque les points de magie excédentaires sont payés en points de vie. Il se met à murmurer d'étranges mots en direction

de la bête, sans se soucier des larmes de sang qui coulent le long de ses yeux maintenant ouverts. Le joueur effectue un test de Mythe de Cthulhu et obtient un succès ordinaire. Le gardien répond par un test de POU pour le sombre rejeton, avec une réussite majeure. Le monstre l'emporte. Le gardien raconte comment le monstre se met à galoper en direction d'Enoch. Manquant de points de magie pour redoubler le test, il opte pour une retraite expéditive.

Communiquer avec les morts récents : Coûte au sorcier 10 points de magie plus 1D10 points de SAN. L'effet dure quelques rounds. Exemple : Charlie rend son dernier soupir pile au moment où les investigateurs entrent dans la pièce. « Dis-nous qui t'a tué ! » lui demandent-ils, mais il est déjà trop tard. Plaçant les mains sur la poitrine du malheureux, Violet l'implore de lui parler. Le joueur dépense 10 points de magie et 3 points de Santé Mentale, puis réussit un test de Mythe de Cthulhu. Le gardien explique : « Vous entendez la voix de Charlie croasser à travers la gorge de Violet… » Les autres joueurs peuvent maintenant parler avec le défunt pendant quelques rounds. Quand il décide que la scène a assez duré, le gardien annonce : « Du sang commence à gargouiller dans la gorge de Violet. Tu reviens à toi, mais tu as froid, terriblement froid… »

Laurence, l'investigatrice de Catherine, est sûre que l'ancienne tablette qu'elle détient peut receler des informations de valeur, mais il manque des connaissances secrètes pour en débloquer les secrets.

CATHERINE *– Et si j'essayais d'utiliser mes connaissances du Mythe pour trouver un moyen ?*

GARDIEN *– D'accord, comment procèdes-tu ?*

CATHERINE *– Je prends la tablette et je la regarde intensément en marmonnant à mi-voix…*
Le gardien considère qu'il serait intéressant que Laurence découvre le savoir caché dans la tablette et fasse ainsi avancer l'histoire.

GARDIEN *– Entendu, ça te coûte 3 points de magie et 1 point de Santé Mentale, fais-moi un test.*
Laurence a 14 en Mythe de Cthulhu, mais Catherine obtient un 84, un échec. Rien ne se passe. Elle réfléchit.

CATHERINE *– Mince ! Je sors sous la lumière de la lune et je me mets à hurler les noms de tous les dieux du Mythe dont j'ai entendu parler tout en essayant d'ouvrir mon esprit à la tablette.*
Le gardien apprécie la scène et accorde un test redoublé. Catherine raye 3 points de magie et 1 point de SAN supplémentaires. Catherine échoue à nouveau avec un jet à 34. Laurence va devoir subir les conséquences de son acte. Elle obtient 3 au 1D6 de multiplication (cf. Rater un test redoublé d'incantation, page 164), son personnage doit donc perdre 9 points de magie (3 de base ×3) et 3 points de SAN supplémentaires. Laurence a dépensé en tout 15 points de magie, plus qu'elle n'en avait. Elle perd donc quelques points de vie au passage et permet ainsi au gardien d'inclure des dégâts physiques dans ses descriptions. L'accomplissement de l'objectif n'est quant à lui pas garanti…

GARDIEN *– Tu serres la tablette si fort que la peau de tes mains se met à éclater. Du sang commence à couler, qui se répand sur l'objet et se met à former des lettres. Tu les regardes intensément donner naissance à des mots que tu peux lire, et qui disent…*

Le gardien décide d'accorder à Catherine un aperçu des connaissances que contient la tablette. Après tout, cette découverte lui aura coûté en santé physique et mentale.







Chapitre Dix

Conseils au gardien

Conseils au gardien

Vous me demandez d'expliquer pourquoi j'ai peur d'un souffle d'air froid ; pourquoi je tremble plus que d'autres en entrant dans une pièce glacée et semble pris de nausée et de dégoût quand le vent frais du soir s'extirpe de la chaleur d'une douce journée d'automne.

— H. P. Lovecraft,
Air froid

Le rôle du gardien peut être extrêmement valorisant : il vous faudra prendre un grand nombre de décisions sur ce qu'il advient dans la partie, présenter le mystère aux joueurs et interpréter un grand nombre de personnages non-joueurs et de monstres. Vous serez également l'arbitre du fonctionnement des règles, et ce chapitre contient justement des conseils et des indications dont le but est de vous aider à les utiliser au mieux.

Avant de parcourir ces lignes, assurez-vous d'avoir lu les chapitres quatre à neuf.

Nouveaux gardiens

En adoptant le rôle du gardien, vous devenez le modérateur de la partie. Que vous utilisiez un scénario publié ou l'une de vos propres créations, vous êtes normalement le seul à connaître l'ensemble de l'intrigue ainsi que les dénouements et solutions probables. C'est donc à vous qu'il revient de présenter le mystère et l'histoire qui en découle, ainsi qu'à interpréter les monstres et les personnages sinistres ou simplement ordinaires que les investigateurs rencontreront durant la partie. Il est de votre responsabilité de préparer et de faire jouer les scénarios sans parti pris. Par-dessus tout, vous devez être à l'écoute de vos joueurs et réagir à ce qu'ils disent et font.

Bien comprendre le jeu et ses règles est essentiel. Cela vous permettra de répondre aux questions des joueurs et de vous montrer le plus juste possible. Vous découvrirez des descriptions de monstres et de sortilèges dans d'autres chapitres. Vous n'avez pas besoin de les connaître par cœur, juste de savoir les retrouver.

En ayant acheté ce livre et quelques dés, vous disposez de tout ce dont vous avez besoin pour jouer à ***L'Appel de Cthulhu***. Nous vous recommandons de commencer par le scénario par *Au milieu des arbres millénaires* (page 350). Ces aventures ont été spécialement conçues et mises en forme pour de nouveaux gardiens, avec de nombreux conseils disséminés le long des textes. Choisissez-en une et lisez-la entièrement avant d'inviter des amis à venir jouer. Assurez-vous d'avoir des feuilles de personnage imprimées ou photocopiées, et faites-leur créer leurs investigateurs ensemble.

Résumez les règles à vos joueurs. Ne tentez pas de les expliquer en détail, offrez-leur juste une vision d'ensemble, vous vous concentrerez sur des points plus précis lorsque ce sera nécessaire en cours de jeu. Une fois tout le monde prêt, introduisez le scénario et jouez-le.

N'ayez pas peur de faire quelques erreurs la première fois. Quand vous aurez fini de jouer, relisez les règles ainsi que ce chapitre. Après avoir mené une première partie, les règles et les conseils vous paraîtront plus clairs. Vous continuerez d'améliorer votre savoir-faire au fil des aventures jusqu'à connaître ce jeu comme votre poche.

Vous pourriez avoir envie d'inventer vos propres scénarios. C'est une bonne chose, mais il vaudrait sans doute mieux commencer par ceux présentés par ce livre ou par un des nombreux suppléments de ***L'Appel de Cthulhu*** disponibles. Les scénarios du commerce peuvent vous offrir un grand nombre d'informations sur la bonne façon de changer une histoire en aventure ainsi qu'une vision plus globale de la manière dont ce jeu peut être utilisé.

Trouver des joueurs

Bon, vous avez votre Manuel du Gardien de ***L'Appel de Cthulhu***, quelques dés, vous êtes prêt à vous lancer… mais vous n'avez aucun joueur ! Que faire ?

Voici quelques idées pour vous aider :

Parlez avec vos amis. Montrez-leur le livre de règles et dites-leur à quel point ce jeu a l'air passionnant. Encouragez-les éventuellement à lire des nouvelles de Lovecraft si ça peut les intéresser, de préférence des courtes comme Je suis d'ailleurs. Vous pouvez également demander à des membres de votre famille. Au pire, vous n'avez besoin que d'un gardien et d'un joueur, même si l'idéal se situe entre deux et trois joueurs.
Demandez à votre boutique locale ou postez une annonce. Parlez au personnel et demandez-leur s'il existe un groupe que vous pourriez rejoindre. Plusieurs boutiques ont même une salle où les gens se réunissent pour jouer. Des personnes sont peut-être à la recherche d'un nouveau joueur ? Si rien de tout cela ne fonctionne, vous pourrez toujours placer une annonce disant que vous cherchez à lancer un groupe de ***L'Appel de Cthulhu*** et que vous cherchez des joueurs.

De nombreuses écoles et universités ont des clubs et des groupes de jeu de rôle. Si ce n'est pas le cas de votre école, vous pourriez peut-être lancer le vôtre ? Cela pourrait vous donner une excellente occasion pour rencontrer des personnes dans le même état d'esprit.

Rendez-vous à une convention de jeu locale. Il en existe de toutes sortes et de toutes tailles, dans la plupart des villes de France et d'ailleurs. Votre boutique peut vous indiquer où chercher. Les conventions offrent l'opportunité de rencontrer de nouvelles personnes, de se faire des amis et bien sûr de jouer. Même si vous ne rencontrez personne habitant dans votre région, vous pourrez vous amuser et tester le jeu avant de monter votre propre groupe.

Il existe également des sites liés à ***L'Appel de Cthulhu*** sur internet, comme **www.tentacules.net** ou **www.pandapirate.net/casus** (cherchez « poulpe »), sans oublier **www/sans-detour.com**. Si vous lisez l'anglais, essayez aussi **www.yog-sothoth.com** et **www.mu-podcast.com**, des gens de tous les pays y discutent de votre jeu.



Lorsque vous rencontrez des joueurs potentiels pour la première fois, organisez une rencontre dans un lieu public, par exemple un café ou un bar. Ne donnez pas tout de suite votre numéro de téléphone ou votre adresse à quelqu'un avant de mieux le connaître.

Gardiens expérimentés

Le jeu de rôle ***L'Appel de Cthulhu*** existe depuis plus de 30 ans, nombre d'entre vous auront donc déjà eu l'occasion de tester les versions précédentes. Vous aurez peut-être noté que cette édition présente quelques modifications de règles et ce chapitre est aussi fait pour vous donner quelques conseils sur le moyen d'intégrer ces changements dans vos parties.

Se préparer à jouer

Le but du jeu de rôle est de passer un bon moment. Cela va sans dire, mais comme avec n'importe quel autre jeu, il arrive que certaines personnes soient par moment si impliquées qu'elles en oublient cette simple vérité.

Quelques conseils pour donner une ambiance spéciale à vos parties :

Tâchez de jouer dans une pièce sans autre personne que les participants. Voir votre fille courir autour de la table ou votre frère regarder le football à la télévision ne pourra que vous gêner !

Préparez la zone de jeu. Fermez les rideaux, baissez légèrement les lumières (souvenez-vous, vous devez être capable de lire le scénario et les joueurs doivent pouvoir voir leurs feuilles de personnage et le résultat des dés). Utiliser des lampes avec variateur, des stylos éclairants ou des bougies peut se révéler des plus efficaces, mais attention à ne pas mettre le feu !

Mettez vos téléphones en silencieux pour la durée de la partie, ou mieux encore, éteignez-les. De même, éloignez ordinateurs et tablettes. Tout le monde devrait se concentrer sur le jeu, et les distractions offertes par les engins électroniques garantissent une destruction totale de l'immersion.

Une musique adéquate en toile de fond peut aider grandement à instaurer une ambiance. Évitez les chansons rock ou pop car le sentiment de familiarité et les changements brutaux de tempo

et de volume risqueraient de jouer contre vous. Cherchez des musiques d'ambiance, des airs classiques ou électroniques. Vous pouvez également acheter des musiques composées expressément pour aider vos parties de jeu de rôle horrifiques. Les airs ancrés dans une autre période (celle du scénario) comme un jazz des années 1920 à faible volume pourront également vous aider.

Poser le ton

Prenez en compte le genre de partie que vous voulez mener. Vous pouvez rechercher une tension à couper au couteau, une horreur débridée ou bien encore un mode plus aventureux. Cela étant dit, le mode par défaut de ce jeu est basé sur de l'horreur additionnée de quelques scènes d'action.

En tant que groupe, vous devriez décider si le jeu sera abordé de façon sérieuse ou parodique. La comédie et l'horreur peuvent aller ensemble, et le basculement de l'un vers l'autre peut se faire avec bonheur dans de nombreux films. Trop d'humour risque cependant de diminuer le sentiment horrifique. La façon dont vous agissez (en tant que gardien) renforce ou affaiblit le ton. En tant que responsable, vous constaterez rapidement que les joueurs se basent sur vous, sur ce que vous dites, mais aussi sur la façon dont vous vous comportez. Vous pouvez néanmoins décrire une scène, créer du rythme et de la tension et voir soudain un joueur balancer une plaisanterie et faire éclater de rire toute la table, ruinant en un instant vos efforts et l'ambiance. Partager des blagues et rire ensemble est important, mais la progression du jeu vers le grand final devrait également voir l'horreur monter en puissance.

Si vous recherchez une expérience de jeu plus intense, parlez d'ambiance avec vos joueurs et dites-leur en début de partie que la séance de ce soir serait plus agréable pour tous s'il était possible de travailler ensemble à construire et maintenir un certain niveau d'implication. Certains groupes utilisent les trente premières minutes d'une session pour échanger des nouvelles, raconter des blagues et se détendre afin d'évacuer tout cela avant le début de la partie. Tentez d'instaurer une ligne de démarcation claire entre le temps social et le temps de jeu.

Il s'agit là d'un jeu d'horreur et vous pouvez vous attendre à ce que vos joueurs aiment être effrayés. Attention néanmoins, les gens ont des points de vue différents sur ce qui est acceptable et vous devriez établir des limites avant la partie. Demandez à vos joueurs s'il existe des éléments qu'ils ne veulent absolument pas voir dans le jeu. Certaines réponses pourront vous surprendre : un joueur acceptera tout sauf les violences envers les animaux par exemple. Tenez compte de leurs objections pendant la partie et esquivez tout simplement le sujet sensible ou contentez-vous d'un « fondu au noir » lorsque la scène a lieu.

Thèmes historiques gênants

Certains thèmes gênants peuvent apparaître en jeu. Vous pourriez avoir le sentiment que votre mise en scène d'injustices fictionnelles est digne d'un Oscar, mais un autre joueur pourrait la trouver offensante. Le monde était très différent dans les années 1920. Des comportements jugés répugnants aujourd'hui étaient banals et acceptables à l'époque. Le racisme, la xénophobie, les partis pris religieux et la discrimination sexuelle faisaient partie de la vie de tous les jours et étaient souvent exprimés à voix haute. De nombreuses lois soutenaient systématiquement les ségrégations et les discriminations de toutes sortes, et des groupes sociaux particulièrement puissants étaient à l'origine de ces lois.

Les auteurs de scénarios et les gardiens peuvent choisir d'ignorer l'histoire sociale ou décider d'incorporer des éléments spécifiques dans leurs intrigues. On trouve les deux approches dans les aventures du commerce. Au final, la façon dont vous voulez approcher ce problème dépend de vous et de votre groupe. Si vous souhaitez utiliser le thème de la discrimination dans vos parties, nous vous recommandons fortement d'en discuter en amont.

Créer les investigateurs

Créer un investigateur est relativement direct : vous n'avez qu'à suivre les règles du Chapitre 3 : Création des investigateurs. Il existe néanmoins quantité d'informations, de professions ou d'éléments de profil susceptibles d'aider les joueurs à donner corps à leur personnage. Un bon endroit où chercher ces informations est l'ensemble des livres de ***L'Appel de Cthulhu*** publiés par les éditions Sans Détour, principalement le Manuel de l'Investigateur, celui-ci comprenant un grand nombre d'informations et d'options destinées aux joueurs.

Conseiller les joueurs

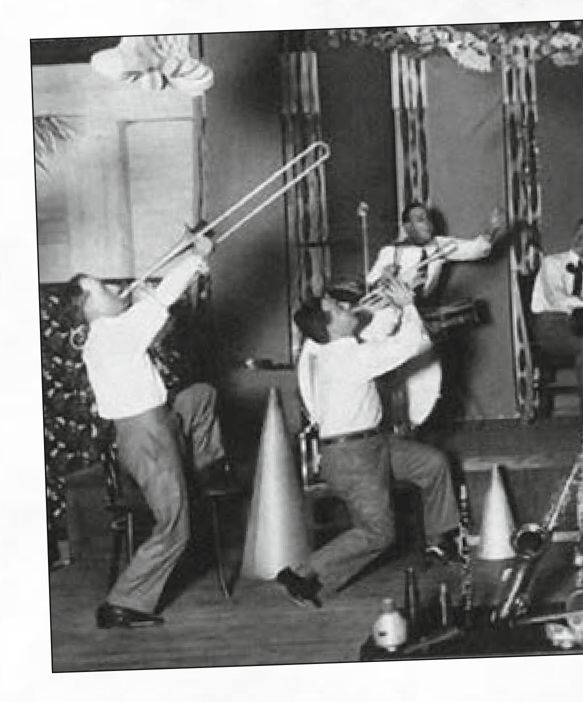
Lorsque vous aurez votre scénario en tête, il sera temps de conseiller les joueurs afin qu'ils puissent créer des investigateurs adaptés. Pour un scénario standard, les joueurs peuvent se voir présenter une situation initiale comprenant :

- La date et le lieu de l'aventure ;
- Une description succincte de la façon dont le scénario commence ;
- Des suggestions de professions appropriées à ce point de départ ;
- Des suggestions concernant les liens qui unissent les investigateurs.

Plus les joueurs ont d'informations sur lesquelles travailler, plus ils seront capables de créer des personnages liés à l'intrigue et dotés de motivations crédibles qui les pousseront à suivre le fil de l'aventure.

Vous pouvez souvent en dire long sur le point de départ de l'aventure sans pour autant vendre complètement la mèche. En discutant du début avec vos joueurs, vous pourriez même envisager d'aller jusqu'à leur donner des informations qui ne seront pas connues de leurs personnages au début de la partie.

> Vous êtes sur le point de faire jouer *Au milieu des arbres millénaires*, le premier des scénarios se trouvant à la fin de ce livre. Vous décrivez l'accroche en ces mots : « L'histoire se passe dans le Vermont en 1925. Il y a eu un kidnapping et une battue est organisée dans les bois pour retrouver la jeune fille disparue. Vous aurez sans doute besoin d'un chasseur ou de quelqu'un connaissant la survie en extérieur dans votre groupe. Vous serez très probablement des gens du coin souhaitant aider un membre de leur communauté, mais vous pouvez éventuellement créer un étranger. À vous de choisir comment vous vous connaissez et ce que vous faites dans la vie. »



Groupes d'investigateurs (I) : intégrer les personnages

Essayez de lancer autant d'accroches que possible lors de vos premières scènes. Un moyen d'impliquer un joueur est de mettre en danger un membre de la famille ou un ami, par exemple : « Le frère de ton investigateur a été assassiné ». C'est une accroche valable, mais certains joueurs pourraient ne pas se sentir affectés par la mort d'un proche fictif. Si vous soumettez l'accroche sous forme de question au joueur néanmoins (« Il y a eu un meurtre, dis-moi qui a été tué »), celui-ci pourra suggérer le lien de lui-même (« Est-ce que ça pourrait être mon frère ? »). Quand les motifs proviennent du joueur en personne, vous pouvez être sûr que celui-ci sera plus impliqué émotionnellement que si vous lui imposez votre vision des choses.

Ce type d'échange marche dans les deux sens. De la même façon que les joueurs devraient se saisir des accroches que vous leur lancez, vous devriez prendre note de ce qu'ils disent sur leurs personnages. Vous devriez les encourager à créer des profils intéressants pour leurs investigateurs, écouter ce qu'ils ont à dire et tenter de l'intégrer à l'histoire. Ces éléments pourront provenir d'aspects liés au profil, mais aussi être sous-entendus par certains choix de professions et de compétences.

Reliez les investigateurs et l'intrigue aussi souvent que possible. Cela pourra parfois se révéler contraignant, mais les bonnes histoires sont souvent faites de contraintes. Pensez aux personnages non-joueurs du scénario : combien d'entre eux pourraient être des proches, des amis, des ennemis ou des associés mentionnés par les joueurs dans le profil de leurs avatars ? Vous pourriez aussi disposer de quelques personnages non-joueurs détaillés dans votre aventure : combien d'entre eux pourraient en fait être joués en tant qu'investigateurs ? Ne laissez pas vos créations faire de l'ombre aux personnages des joueurs.

Posez aux joueurs des questions à propos de leurs investigateurs : leur historique, leurs aspirations, leurs amis, leurs rivaux… notez les réponses susceptibles d'être incorporées de suite ou réutilisées plus tard. Vous pourriez aussi suggérer à certains joueurs des modifications permettant de mieux intégrer leurs personnages à l'histoire. Comme cela a déjà été dit, il s'agit là d'un processus allant dans les deux sens ; tout élément de l'intrigue peut être modifié à ce stade, et si vous vous en occupez maintenant, les choses iront mieux plus tard.

Nombre des détails de votre scénario, comme les noms des lieux et des personnages, peuvent facilement être changés sans affecter le cœur de l'intrigue. Incorporer des noms et d'autres détails apportés par les joueurs peut rendre ces éléments plus réels aux yeux des participants et encourager la production d'une histoire collaborative à laquelle tout le monde aura contribué.

Nick dit que son investigateur a grandi dans une zone rurale, mais qu'il en est parti à la recherche d'un emploi. Quelqu'un lui propose d'en faire un vendeur itinérant et l'idée est adoptée. Le gardien demande à Nick d'en dire un peu plus sur l'endroit où il a grandi et sur son village. Le joueur déclare que son investigateur a été élevé dans une petite ville appelée Tingewick. Le gardien change immédiatement le nom de la ville de son scénario, remplaçant Bennington par Tingewick, puis il pose quelques questions supplémentaires : « De qui est-ce que tu te souviens ? Des amis d'enfance, des ennemis, des professeurs ? »
Il va incorporer certaines des réponses dans l'intrigue. Plutôt qu'ajouter de nouveaux habitants, il change simplement certains personnages non-joueurs pour qu'ils correspondent à ceux décrits par le joueur. Nick mentionne une fille pour laquelle son investigateur avait le béguin. Le gardien se jette sur cette idée et fait d'elle la victime kidnappée (ajustant son âge en conséquence) avant de demander son nom au joueur (et de changer une fois encore un détail du scénario pour qu'il corresponde aux idées du joueur).

Les investigateurs peuvent avoir toutes sortes d'origines

Certains scénarios ne nécessitent pas que les investigateurs se connaissent avant le début de la partie. Celle-ci peut commencer avec un groupe disparate qu'un événement dramatique rassemble de force. Ce type d'aventures est souvent décrit comme commençant in media res. Pensez à ces films d'horreur dans lesquels des personnages réunis aléatoirement doivent travailler ensemble pour survivre, comme les nombreux films de zombies basés sur cette idée. Certaines campagnes peuvent également commencer de la sorte, les investigateurs se voyant rassemblés dans leur combat contre le Mythe par une expérience traumatique qui a changé leur vision du monde et leur raison d'être.

Groupes d'investigateurs (II) : investigateurs dissemblables

Certains scénarios, surtout ceux jouables en une séance, fonctionneront même avec un mélange hétéroclite d'investigateurs. Dans ce cas, autorisez simplement chaque joueur à créer son personnage, puis trouvez un moyen de les rassembler et une raison pour les pousser à s'engager dans l'histoire. L'avantage de cette approche est que les joueurs sont libres de concevoir leur personnage comme ils l'entendent. Cela peut fonctionner sans problèmes dans une aventure qui embarque des personnes prises au hasard et les jette dans une situation dramatique. Cela sera beaucoup moins efficace dans un scénario ou une campagne plus ouverts où les joueurs devront trouver une raison de travailler ensemble.

Tout ce que le gardien dit aux joueurs est que le scénario est basé dans l'époque moderne et qu'ils peuvent créer l'investigateur de leur choix. Les joueurs se retrouvent avec un groupe fait d'un frêle archéologue, d'une danseuse française, d'un ancien agent du KGB et d'une femme au foyer américaine d'âge mûr. Le gardien sourit et leur annonce qu'ils sont tous à bord d'un avion transatlantique quand la partie commence. À ce stade, les investigateurs ne savent pas grand-chose les uns sur les autres, mais le fait d'être isolés à 6 000 mètres au-dessus du sol les unit dès le début du scénario. La confrontation de personnalités aussi différentes constituera à n'en pas douter un ressort dramatique passionnant. S'ils survivent au scénario, il y a peu de chances néanmoins qu'ils aient une raison de se revoir, encore moins de mener de nouvelles enquêtes.

Groupes d'investigateurs (III) : investigateurs pré-tirés

Vous pouvez créer les investigateurs avant de jouer puis les distribuer aux joueurs. Cette approche fonctionne mieux pour les parties dont le temps est limité, par exemple celles se déroulant en convention.

Essayez de vous souvenir des facteurs suivants lorsque vous créez des investigateurs pour d'autres personnes :

Les archétypes sont rapides à prendre en main : L'ancien flic blasé, le reporter curieux, etc.

Équilibrez-les : Tentez d'équilibrer le groupe afin que chaque joueur puisse avoir son moment sous les projecteurs. Pensez aux besoins du scénario en termes de compétences et d'accroches et répartissez-les entre les personnages. Ne basez pas un scénario sur un seul investigateur si vous ne voulez pas donner l'impression aux autres de jouer les figurants. Présenter des personnages équilibrés n'implique pas de créer des investigateurs doués en tout. Assurez-vous juste que chacun ait un point fort susceptible de se manifester dans la partie. Par exemple, un personnage sera doué avec ses poings, un autre sera plus cérébral.

Profil : Écrivez un profil pour chaque investigateur, mais n'en faites pas trop, certains joueurs pouvant avoir du mal à se souvenir de certains aspects ou à en faire usage. Si le scénario dépend d'une information censée être en la possession d'un investigateur particulier, assurez-vous de la mettre en avant et de ne pas la cacher sous une tonne de texte. Donnez assez de temps aux joueurs pour lire et digérer leur profil au début de la partie. Contentez-vous d'une liste d'items résumant les informations essentielles.

Points de compétences non attribués : Pensez à laisser des points de compétences non attribués pour permettre à chaque joueur de personnaliser son investigateur.

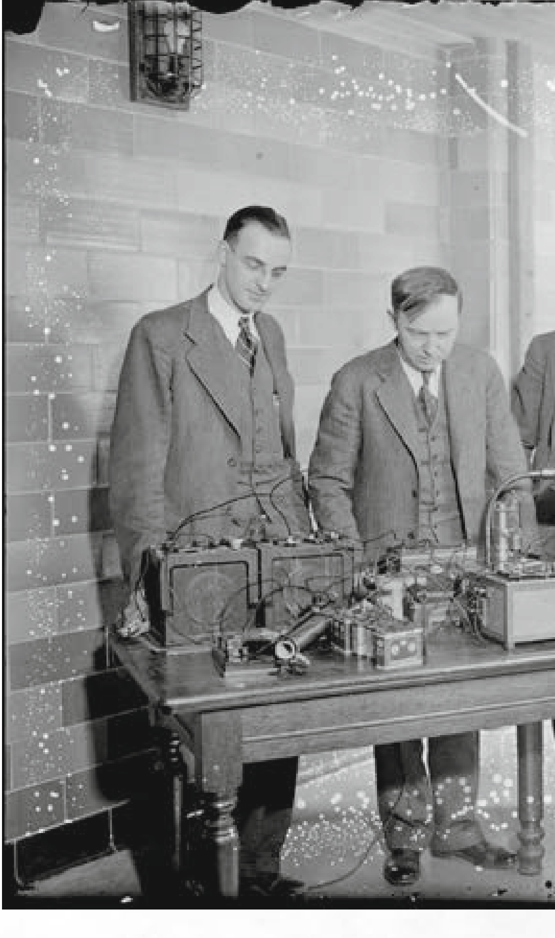
Dites à chaque joueur ce que son personnage sait sur les autres : Vous pourriez par exemple fournir un bref résumé pour chaque investigateur, même si ce n'est pas nécessaire. Ce résumé devra être partial, basé sur le point de vue spécifique du personnage qui en est la source. Deux perceptions au sujet d'une même personne pourront ainsi s'opposer, ou être toutes les deux erronées.

Dites ce qu'ils savent, pas ce qu'ils ressentent : Plutôt que de dicter la façon dont un investigateur ressent les aspects de son profil, donnez au joueur les « faits » tels que son personnage les perçoit et laissez-le décider de ce qu'il en pense.

À la place du « Tu en veux à Trévor pour t'avoir volé ta petite amie », écrivez simplement les faits tels que l'investigateur les comprend : « Trévor t'a volé l'affection de ta petite amie ». Au joueur de décider ensuite comment son personnage se sent après avoir perdu son amoureuse et l'effet que cela a sur sa relation avec Trévor.

Rédigez des informations réciproques : Si vous décrivez ce qu'un investigateur pense du personnage d'un autre joueur, assurez-vous de rédiger l'appréciation réciproque sur la feuille de ce dernier. N'oubliez pas que des investigateurs différents peuvent avoir une vision différente de la réalité.

Si un investigateur (Brian) s'entend dire : « Trévor t'a volé l'affection de ta petite amie », il est important que le joueur de Trévor soit également au courant. Cela pourrait prendre une forme légèrement conflictuelle : « Tu es ami avec Suzie. Elle sortait avec Brian jusqu'à ce qu'elle se lasse de lui. »



Approuver les investigateurs

Prenez quelques minutes pour regarder les feuilles des investigateurs. Assurez-vous que les joueurs les ont correctement complétées (ont-ils dépensé tous leurs points ?). Notez ensuite pour vous quelques détails les concernant, comme leur nom, leur occupation, leur APP, leur valeur de crédit et certains aspects de leur profil ayant attiré votre attention.
Les informations clés peuvent être résumées dans un tableau de référence au format de celui qui se trouve au bas de cette page.

Évitez de vous montrer trop sévère au moment de l'examen final. Souvenez-vous que peu importe à quel point un investigateur paraît compétent ou armé, les monstres du Mythe seront toujours plus forts que lui.

Créer de nouvelles occupations

Lorsque vous créez vos investigateurs, si aucune des professions de la liste ne répond à vos exigences ou si vous avez envie de changer, choisissez simplement une combinaison de huit compétences correspondant à l'occupation que

Nom	Profession	APP	Crédit	Profil	Notes
Todd Rahman	Détective privé	65	30	Bouddhiste. Dirige Rockwell. Investigations à New York.	Pistolet de la police.
Pat Swift	Ex-athlète	75	20	Fanatique de la nutrition. Fier de ses trophées sportifs. Vénère les New York Yankees. Todd Rahman lui a sauvé la vie et il travaille maintenant pour lui.	Aime sa vieille mère.



vous avez imaginée. N'oubliez pas de déterminer une valeur de crédit. Il s'agit là d'une méthode rapide et facile combinant spontanéité et vitesse.

Relier les investigateurs en jouant des scénarios qui se suivent

Les conseils proposés ci-dessus pour lier les personnages au scénario fonctionnent s'il s'agit de leur première aventure, mais ils peuvent se révéler laborieux si vous en abusez. Si vous dirigez une suite de scénarios avec les mêmes investigateurs, vous aurez besoin d'une bonne raison pour les impliquer de façon répétée dans la lutte contre le Mythe. Un oncle défunt convient parfaitement à une trame unique, mais qu'utiliserez-vous la prochaine fois ? Combien de proches assassinés peut avoir un unique personnage ?

De nombreux scénarios sont conçus et écrits comme une bonne histoire à laquelle les investigateurs sont ajoutés ensuite. Vous allez devoir trouver une bonne motivation pour les relier tous à l'intrigue globale.

Les motivations les plus courantes comprennent :

- **L'emploi :** Les investigateurs sont des professionnels que l'on peut engager.
- **Un lien social :** Un ami ou un membre de la famille d'un investigateur est intégralement lié à l'intrigue.
- **L'appât du gain :** Une chance de gagner la gloire ou la fortune.
- **L'altruisme :** Sauver les autres et peut-être même le monde.
- **Un code moral :** Combattre le mal au nom de convictions personnelles.

Le profil des investigateurs est là pour vous aider. Ce que les joueurs ont écrit au départ pourra servir à bâtir leurs personnages et à définir leurs liens avec le monde. Ce que vous ajouterez ou modifierez en cours de jeu pourra créer des liens entre le personnage concerné et le Mythe, surtout pour ce qui résultera des diverses folies. Tentez de formuler ces modifications du profil de façon à pousser le personnage à s'attaquer au Mythe, par exemple :

- Insatiable soif de connaissances que l'homme n'est pas censé avoir.
- Incapacité à se reposer tant que le Culte du Pharaon noir n'est pas détruit.
- Chaque nuit, tu rêves d'une cité engloutie et de voix t'appelant par ton nom.
- La réponse repose forcément dans le *Necronomicon*.

Personnages non-joueurs (PNJ)

Les joueurs contrôlent leurs investigateurs, le gardien le reste du monde et donc ceux que l'on appelle personnages non-joueurs. Ils interviennent de plusieurs façons.

Vous découvrirez sans doute que vos joueurs peuvent apporter des idées de personnages non-joueurs lorsqu'ils créent les proches, collègues, amis ou ennemis de leur investigateur. Reportez-vous aux profils pour les découvrir et notez soigneusement tous les détails utiles pour les réincorporer dans le scénario.

Les investigateurs peuvent aussi nouer de nouveaux contacts pendant la partie (*cf. Contacts*, page 85).

Votre intrigue comprendra bien sûr plusieurs personnages non-joueurs essentiels, les grands méchants de l'histoire !

La partie mènera enfin inévitablement à la rencontre de nouveaux personnages non-joueurs secondaires. Chaque rue, chaque bar, chaque bibliothèque regorgent de personnes à qui parler.

Les protagonistes importants des scénarios publiés auront leurs caractéristiques ainsi qu'une série de compétences pré-tirées. Il y aura cependant toujours de nouveaux personnages à qui les investigateurs auront envie de parler en plus de ceux déjà conçus. Vous aurez peut-être besoin de déterminer leurs caractéristiques et leurs compétences en cours de jeu, ce qui ne demandera pas d'effort trop important. Bien sûr, vous n'aurez besoin de données de ce genre que si les personnages non-joueurs s'opposent aux investigateurs d'une façon ou d'une autre. La plupart du temps, vous n'aurez qu'à les interpréter verbalement et à jouer l'interaction sans vous soucier de chiffres.

Quand un investigateur fait un test contre un personnage non-joueur, vous devez déterminer si la tâche est de difficulté ordinaire, majeure ou extrême. Pour ce faire, tenez compte de la compétence ou de la caractéristique utilisée dans l'opposition par le personnage non-joueur. En tant que gardien, il va vous falloir décider aussi rapidement qu'arbitrairement si cet aspect de l'opposant est intrinsèquement lié à sa profession. Si c'est le cas, elle possédera une valeur de 50 % ou plus, et donc imposera une difficulté majeure. Si ce n'est pas le cas, la compétence sera inférieure à 50 % et la difficulté passera à ordinaire. Seules des circonstances exceptionnelles pourront faire passer la difficulté à extrême. Bien peu de personnages non-joueurs ont ne serait-ce qu'une seule compétence à 90 % ou plus.

Si des tests de combat sont nécessaires, assignez arbitrairement une valeur de combat sur le pouce : un type ordinaire (incompétent) 25 %, un bagarreur ou un homme de main 40 %, un tueur entraîné 70 %.

Si les personnages pré-tirés sont fournis avec des notes d'interprétation, les protagonistes improvisés n'auront ni personnalité, ni objectifs prédéterminés. Vous allez donc pouvoir les jouer comme vous le désirez. Si vous voulez néanmoins introduire un peu d'aléatoire, reportez-vous au paragraphe *Réaction des personnages non-joueurs face aux investigateurs*, page suivante.





Walters est en train de s'introduire dans un manoir quand il entend quelqu'un arriver. Il décide de se cacher et quand la porte s'ouvre, le gardien demande un test de Discrétion. Il estime que l'élément s'opposant au test sera la valeur de Trouver Objet Caché du personnage non-joueur en approche (ici, une femme de ménage). Elle n'a pas de fiche, mais sa profession n'implique pas une haute valeur de Trouver Objet Caché. Le niveau de difficulté sera donc ordinaire. La joueuse d'Harvey n'aura qu'à obtenir un jet en dessous de sa compétence Discrétion. Si la personne en approche avait été un détective privé, le niveau de difficulté aurait été majeur, car Trouver Objet Caché peut être considéré comme une compétence clé de la profession de détective. La joueuse aurait donc dû obtenir un résultat égal ou inférieur à la moitié de la compétence d'Harvey.

Jouer les personnages non-joueurs

L'interprétation des personnages est au cœur de ce jeu, et votre travail de gardien est de renforcer cet état d'esprit. Là où les joueurs n'ont à jouer qu'un seul personnage chacun, vous avez la tâche d'interpréter tous les autres protagonistes. Vous êtes responsable des personnages non-joueurs : plutôt que de dire froidement aux joueurs ce qu'ils apprennent du barman, vous endossez temporairement le rôle du barman lui-même. Tentez de modifier légèrement votre voix en adoptant un accent ou bien en changeant de ton ou de volume. N'ayez pas peur de jouer la comédie, d'user de gestuelles et de tics pour aider les joueurs à se construire une image mentale de la personne avec laquelle ils interagissent.

Il n'est pas rare de voir les joueurs considérer le gardien comme la personne en charge de la partie, vers laquelle se tourner pour savoir comment jouer et sur laquelle baser leurs propres performances. Certaines personnes sont plutôt timides, mais, lorsqu'elles vous voient endosser votre rôle, elles se sentent encouragées à faire de même. Montrez par l'exemple et récompensez-les pour avoir joué dans l'esprit de la partie. Si un joueur rentre vraiment dans son personnage et use d'arguments bien sentis, vous pouvez lui permettre de réussir automatiquement un test de Persuasion ou au moins baisser le niveau de difficulté du test. Néanmoins, ne vous sentez pas obligé de récompenser toute interprétation enthousiaste. Le fait de jouer est agréable en soi et ne devrait pas toujours nécessiter d'autres récompenses.

Aussi souvent que possible, essayez de ramener sur le devant de la scène des personnages non-joueurs déjà rencontrés. Cette méthode donnera une impression de consistance et de continuité à la partie. Pensez aux séries télévisées. Quand les investigateurs veulent savoir ce que dit la rue, ils pourront se rendre à leur bar habituel, celui où officie Bernie. À force de visites, ce dernier deviendra peu à peu un personnage à part entière,

dont l'histoire se mêlera à celle des investigateurs. Mettre en danger des contacts non-joueurs offrira des motivations supplémentaires aux joueurs. Quand ils apprendront que les fanatiques ont kidnappé Bernie le barman pour le sacrifier à leur dieu sombre, cela aura plus de poids que s'il s'agissait d'une autre victime anonyme.

Souvenez-vous de présenter les personnages non-joueurs de façon crédible. L'utilisation d'accents et de tics peut graver en peu de temps la personnalité d'un protagoniste dans l'esprit des joueurs.

Accroches de PNJ

Tout le monde veut quelque chose. Envoyez des personnages non-joueurs vers les investigateurs avec des requêtes, des questions et des problèmes. Pensez à la façon dont les événements de l'histoire peuvent impacter la vie de ces personnages secondaires. Ils voudront sans doute de l'aide pour résoudre leurs problèmes et, aussi souvent que possible, c'est vers les investigateurs qu'ils se tourneront. Si un personnage non-joueur possède quelque chose qu'un joueur veut, il demandera sans doute quelque chose en échange.

Pour vous aider à présenter les personnages non-joueurs en cours de jeu, faites une liste de deux ou trois « accroches de PNJ » pour chacun des personnages clés de votre scénario. Ces accroches sont plus que des traits de personnalité ou des indices : ce sont des embrayeurs d'intrigue qui permettront d'attraper les investigateurs comme un poisson à l'hameçon. Les joueurs seront bientôt tiraillés dans toutes les directions et si la plupart de ces accroches sont liées à l'intrigue principale, cela permettra de donner de la profondeur et de l'intérêt à votre histoire.

Le gardien a noté les accroches suivantes pour Parkin Withers :

- Les affaires de Parkin (et peut-être même sa vie) sont menacées par la mafia. Il a désespérément besoin d'aide.
- Parkin sait qu'Ephraim Smith est un adorateur et cherchera à recevoir une forme de récompense de la part des investigateurs en échange de cette information.

Harvey Walters s'arrête régulièrement pour discuter avec Parkin Withers devant un verre. Il veut savoir cette fois comment son ami a reçu cet œil au beurre noir. Celui-ci lui explique qu'un homme lui extorque de l'argent. Parkin veut en fait l'aide de Walters. Le gardien sait que cet homme étrange est lié à l'intrigue, car il fait partie d'un gang local associé à un culte. Ainsi, si Harvey mord à l'hameçon et offre d'aider le malheureux, l'histoire progressera.

Parkin possède également des informations liées à l'enquête des investigateurs, mais il voudra en échange qu'un paquet soit livré. « Rien de suspect, mais quoi qu'il arrive, ne l'ouvre pas… »

Mettre en scène les autorités

Le gardien devra définir la fonction et la raison d'être des autorités dans le contexte du scénario. Un shérif ou un juge, par exemple, peuvent aider ou gêner grandement une enquête. En contrôlant l'accès aux preuves, le personnage non-joueur pourra suivre des théories toutes personnelles sur un crime, plutôt qu'adopter joyeusement les idées des investigateurs. Il pourra même ordonner injustement leur arrestation en qualité de suspects ou les retenir en tant que témoins.

Dépeindre de façon uniforme les autorités comme une bande d'opportunistes revanchards, de crétins corrompus ou de fanatiques rigides ne ferait que renforcer un cliché susceptible de corroder le cœur de vos parties. ***L'Appel de Cthulhu*** part du principe que la civilisation humaine, et donc chaque être humain, se considère comme digne d'être défendue et sauvée. Quel que soit le degré de dépravation de notre monde, le Mythe reste plus horrible encore. Les investigateurs risquant leur vie pour sauver de telles personnes, les représentants de l'ordre devront en paraître dignes. En vérité, certains le méritent, d'autres non. Si les investigateurs rencontrent des dignitaires avec un caractère bien trempé, capables du meilleur comme du pire, ils pourront se faire leur propre idée sur ce que vaut la société qu'ils doivent défendre.

Réaction des personnages non-joueurs face aux investigateurs

À vous de décider de la réaction des personnages non-joueurs face à un investigateur. Si vous voulez néanmoins déterminer « objectivement » leur réaction, vous pouvez faire un test caché en utilisant soit l'APP, soit le crédit de l'investigateur. La valeur utilisée dépend de la situation et du personnage non-joueur : demandez-vous si une belle apparence ou une bonne prestance sont susceptibles d'influencer ce protagoniste en particulier ? En cas de doute, utilisez la plus élevée des deux valeurs. Il serait intéressant de noter l'APP et le crédit de chaque investigateur au début de la partie.

Pour effectuer le test, lancez 1D100 et comparez le résultat à la valeur de l'élément utilisé. Si le résultat est inférieur ou égal, la réaction est positive ; sinon, elle est négative. La façon dont vous interpréterez ce résultat en jeu dépend entièrement de vous. Une première réaction négative devrait rendre la vie de l'investigateur plus difficile, surtout si ses intentions étaient de s'attirer ses faveurs ou d'influencer le personnage non-joueur. Ce test est censé être utilisé pour les personnages qui n'ont pas de raison particulière d'apprécier ou de ne pas aimer l'investigateur.



Harvey Walters entre de nuit dans un commissariat. L'endroit est rempli de fauteurs de troubles nocturnes et d'ivrognes. Le gardien veut déterminer aléatoirement la réaction du sergent à l'accueil. Puisqu'il a plus de chances d'être impressionné par la fortune d'une personne que par sa beauté, la compétence crédit sera donc de mise ici plutôt qu'APP. Harvey possède un crédit de 41. Le gardien obtient 83, soit beaucoup plus. C'est un échec, la réaction du policier sera donc hostile. Harvey disposera d'un court moment seulement de la part de cet homme qui se considère comme bien trop débordé pour perdre son temps.

Jouer dans les limites des connaissances de l'investigateur

Lorsque vous interprétez un personnage non-joueur, n'oubliez pas qu'il ne sait pas tout ce que vous savez en tant que gardien. Il est très facile de faire d'un protagoniste un être infaillible, mais il peut être beaucoup plus amusant de jouer sur ses faiblesses. Les personnages non-joueurs peuvent faire des erreurs, comprendre de travers et échouer aussi bien que les investigateurs. Les adorateurs ne sont que des êtres humains, laissez-les donc être faillibles comme des humains. Ces erreurs pourront même être utilisées pour dérouter davantage les joueurs qui pourraient chercher des justifications rationnelles profondes à ce qui n'est en réalité qu'une série de mauvaises interprétations.

Préparer une liste de noms

Vous allez devoir donner des noms à de nombreux personnages non-joueurs pendant la partie. Ce pourrait être une bonne idée de disposer d'une liste de noms dans laquelle piocher à l'improviste plutôt que de réfléchir un bon moment avant de revenir avec un nom aussi banal que « Bob ». Perdre du temps à chercher un nom indiquera immédiatement aux joueurs que le personnage n'est pas important pour l'intrigue, et vous devriez au contraire faire de votre mieux pour que chaque PNJ ait l'air aussi vrai que les autres. Utiliser des noms appropriés au lieu et à l'époque augmentera également l'impression de réalisme. Une fois que vous aurez décidé que le possesseur du château Stahleck s'appelle Fabian Azoth, vous n'aurez plus qu'à ajouter une petite note à côté du nom sur la liste pour vous en souvenir.

Utiliser des accessoires pour représenter les PNJ

Les parties de ***L'Appel de Cthulhu*** peuvent faire intervenir toutes sortes de personnages non-joueurs, sans parler des monstres du Mythe ! Garder les comptes de qui est qui pourra se révéler cauchemardesque pour le gardien et les joueurs. Il pourra être utile de préparer quelques accessoires en amont.

Une méthode facile et rapide pour différencier les personnages non-joueurs est de trouver un portrait pour chacun d'eux. La plupart des scénarios du commerce comportent un dessin ou une photographie des personnages principaux rencontrés par les investigateurs. Le fait d'en avoir une copie vous permettra de montrer aux joueurs à qui ils parlent. Si vous menez un scénario de votre propre création ou si celui-ci ne fournit pas d'image pour certains PNJ, une rapide recherche sur Internet vous fournira une galerie de portraits susceptibles d'être imprimés et découpés. Essayez de chercher dans des sites traitant de la période dans laquelle la partie a lieu. Par exemple, il existe des galeries de stars des films des années 1920 qui vous seront d'une grande aide.

Prêter des personnages non-joueurs

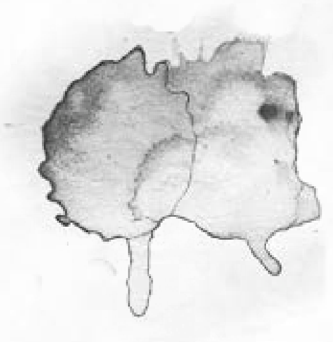
Les règles décrètent que les joueurs interprètent leurs investigateurs et que vous vous chargez des personnages non-joueurs. Une situation pourra se présenter à l'occasion, où il sera possible de confier temporairement un groupe de PNJ aux joueurs pour que ceux-ci les interprètent comme s'il s'agissait de leurs propres personnages (à la place de leur investigateur).

Les personnages prêtés n'ont pas besoin d'une feuille de personnage complète. En réalité, moins vous donnerez de détails au joueur, plus celui-ci se sentira libre. Il est parfois plus facile d'improviser autour d'un simple archétype que d'incarner un être détaillé en long et en large. Un simple post-it avec un nom, une profession et quelques caractéristiques ou compétences clés suffira largement pour une scène. Complétez les éléments manquants au moment où vous en avez besoin. Si le PNJ intervient dans une scène d'affrontement, ses compétences de combat, ses armes et ses points de vie devront être déterminés en avance ou générés rapidement en cours de partie.

Jouer un personnage non-joueur permet au joueur de « voir » à travers les yeux d'un avatar qui n'est pas son investigateur et de découvrir des choses qu'il n'aurait pas connues autrement. Ce conflit de connaissances arrive régulièrement en jeu de rôle : chaque fois que les investigateurs se séparent, un joueur peut ouïr quelque chose qu'il n'a pas entendu à travers son personnage (ce dernier problème peut cependant être facilement écarté, les témoins étant censés partager leurs connaissances avec leurs camarades dès que possible). La façon dont vous et vos joueurs gérez les informations obtenues lors de l'interprétation des PNJ prêtés dépend de vous. Cette option peut être utilisée pour faire monter la tension et renforcer le sentiment d'horreur.

Les investigateurs ont réussi à persuader la police qu'une équipe du SWAT était nécessaire pour attaquer la planque des adorateurs. Plutôt que de raconter simplement aux joueurs le résultat de l'opération, le gardien décide qu'il serait plus amusant de leur permettre de jouer des membres de l'équipe d'intervention pour toute la durée de la mission. Cette décision est plutôt efficace, les rôles de ces personnages non-joueurs contrastant fortement avec ceux des investigateurs. Jouer un professionnel entraîné au combat et lourdement équipé offre un changement de style majeur à ceux qui ont l'habitude d'incarner un professeur d'université.





Le gardien prête aux joueurs quelques personnages issus d'un groupe d'étudiants vivant dans une maison en colocation. Les joueurs ne savent rien de la maison ou des personnages non-joueurs qui l'habitent et choisissent simplement le personnage qui leur semble le plus amusant. Ils ne vont jouer qu'une seule scène pendant laquelle l'un d'entre eux va être possédé par des forces surnaturelles et assassiner ses compagnons. Les joueurs adorent la scène pour sa rapidité et son côté horrifique ! L'avantage est que les investigateurs réels ne sont pas menacés et que les joueurs peuvent se détendre et profiter de l'action sans craindre de perdre leur personnage fétiche.
Les joueurs reprennent ensuite leurs investigateurs habituels sans avoir la moindre idée de la façon dont les personnages prêtés sont reliés à l'histoire. Un peu plus tard, ils sont invités à dîner par un conseiller municipal. Pendant la scène du repas, le gardien lâche quelques indices aux joueurs pour leur faire comprendre que la maison est celle où le crime a eu lieu. Les joueurs savent ce qui se passe, pas les investigateurs, et cette dichotomie augmente la tension. Une fois la mèche vendue, le gardien décrit à quel point le conseiller est devenu silencieux et le changement de son visage au moment où il se saisit du funeste couteau…

Exploiter au mieux le profil d'un investigateur

Le profil d'un investigateur est un tremplin pour le développement de l'histoire. Pensez à la façon dont chacun pourrait faire avancer l'intrigue et vous servir d'inspiration. Si certains aspects peuvent être liés à la ligne dramatique centrale, la plupart serviront davantage de base à des sous-intrigues. Les joueurs se sentiront néanmoins plus impliqués si vous parvenez à raccrocher ces éléments à la grande histoire du scénario.

Le gardien regarde le profil et la profession d'Harvey Walters et se demande comment les faire intervenir dans la partie :
« Son oncle Théodore, à qui il doit sa passion pour l'archéologie. Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que son oncle, dont l'obsession a tourné à la folie. »

Le scénario mettant en scène les mi-go, le gardien décide qu'un des artefacts de l'oncle Théodore pourrait bien être un projecteur de brume (cf. Chapitre 13 : *Artefacts et machines étranges*). Peut-être, après avoir rencontré un mi-go, Harvey se verra-t-il accorder un test d'INT pour voir s'il reconnaît l'artefact.

« Journaliste. »
Harvey parle à un éditeur de son idée d'une histoire basée sur sa rencontre avec le mi-go. L'éditeur la mentionne en passant à un autre auteur, qui soupçonne le récit de l'investigateur d'être plus qu'une simple fiction. Cet autre auteur est-il de mèche avec les extraterrestres ou ferait-il un allié potentiel ?

« Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint. »
Difficile de voir comment utiliser cet aspect. Peut-être le tailleur d'Harvey pourra-t-il être convaincu de révéler des informations utiles sur ses autres clients ?

Corrompre des aspects du profil suite à une folie

La seule façon de blesser un homme qui a tout perdu est de lui redonner quelque chose de cassé.

— Stephen Donaldson,
Le Rituel du sang

Lorsque vous préparez un scénario (ou entre deux sessions), pensez aux profils des investigateurs et à la façon dont leurs aspects pourraient être corrompus, attaqués ou distordus en fonction des événements probables de l'histoire à venir.

Il s'agit là d'un jeu horrifique, et l'horreur est toujours plus prégnante quand elle vient frapper à votre propre porte. Dans la nouvelle de Lovecraft Le Cauchemar d'Innsmouth, la Santé Mentale du narrateur n'est pas seulement menacée par les terribles monstres qu'il croise, mais aussi par les découvertes qu'il fait sur sa propre lignée.

Travaillez sur les profils des investigateurs afin de pouvoir relier leurs idées à l'histoire. Quand un aspect sera ensuite corrompu, la révélation pourra être intégrée de manière plus fluide et aura l'air plus pertinente aux yeux du joueur et de l'intrigue globale.

Il peut parfois être difficile de trouver un aspect approprié au beau milieu d'une partie, disposer d'une liste préparée en amont de la partie ne pourra donc que vous aider, que vous l'ayez faite sur mesure pour un investigateur spécifique ou qu'il s'agisse d'une liste générale susceptible d'être adaptée au besoin.

Chaque fois qu'un investigateur traverse une crise de folie passagère, vous pouvez ajouter ou modifier des aspects sur sa feuille de personnage. Corrompre un élément plutôt que le remplacer par quelque chose d'entièrement neuf peut se révéler plus efficace pour construire une histoire et donner une impression de continuité. Changer de tels aspects peut avoir un effet immédiat sur l'esprit de l'investigateur : la réalité du jeu n'a pas changé, c'est lui qui a eu une révélation sur une de ses facettes.

Vous n'êtes jamais obligé de modifier des éléments du profil d'un investigateur victime d'une folie ou d'une blessure. La partie pourrait être en pleine action et vous pourriez ne pas souhaiter la mettre en pause pour prendre le temps de réfléchir. Vous pourriez aussi avoir déjà modifié un des éléments du profil de l'investigateur et ne pas souhaiter ajouter de nouvelles altérations pour le moment. Si vous le souhaitez, vous pouvez repousser les changements à plus tard pour vous laisser le temps de réfléchir et les appliquer juste avant la prochaine session.

Le gardien relit le profil d'Harvey Walters et réfléchit à la façon de modifier chaque aspect suite à une potentielle folie :

« Son oncle Théodore, à qui il doit sa passion pour l'archéologie. Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que son oncle, dont l'obsession a tourné à la folie. »

L'oncle Théodore pourrait être finalement un agent du mal, du moins est-ce ce qu'Harvey pourrait imaginer lors d'une crise de paranoïa. Cette ligne pourrait être corrompue et devenir « Oncle Théodore a une mauvaise influence sur moi, je dois faire ce qu'il faut pour sauver son âme » ou « Les artefacts d'oncle Théodore représentent un danger pour le monde et doivent être détruits ! » ou bien encore « Oncle Théodore tente de me recruter dans sa secte. »

« Croit au destin. Cherche des signes et des présages. »

Cette ligne pourrait devenir « Je commence à entrevoir la fin des temps » ou « J'ai été choisi comme prophète et je dois avertir les hommes de ce qui les attend. » Cela pourrait prendre à la place un tournant plus superstitieux : « Prend bien soin à ne pas passer au travers des fissures sur le sol. »

« Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint. »

Un amour des beaux habits cache une personne matérialiste, fière de son apparence et de son goût en matière de mode. Cela pourrait être modifié en « Méprise les biens matériels » ou « Incapable de voir à quel point ses habits sont en loques ».

Lancer les dés

Première règle : le gardien décide quand demander un test de compétence.

Vous (en tant que gardien) décidez du niveau de difficulté de chaque test de compétence et aussi, par extension, de la nécessité d'un test. Si la tâche est routinière et si aucun impact dramatique n'est envisagé, alors vous n'avez pas besoin d'un jet de dés. Il y aura des moments où vous voudrez jouer une suite d'actions ininterrompue ou éviter d'ajouter des complications et autoriserez les joueurs à réussir quelque chose de difficile sans test. En tant que gardien, c'est là votre prérogative.

Deuxième règle : ce ne sont pas les dés qui racontent des histoires, mais les gens.

Les dés ne décident pas ce que gagner ou perdre signifie dans votre histoire. C'est là votre travail de gardien. Quand un joueur réussit un test de compétence, il atteint l'objectif établi avant de lancer les dés. Quand il échoue, c'est au gardien de décider ce qui se passe.

Troisième règle : échouer à un test ne signifie pas toujours rater son objectif.

Il existe deux résultats possibles à un test de compétence : une réussite ou un échec. Il est important de réaliser que rater un test ne veut pas automatiquement dire que l'on n'obtient pas ce que l'on voulait.

Les choses vont dans le sens voulu par le joueur quand un test redoublé est réussi. Le joueur atteint son objectif.

Quand un test redoublé rate, les choses vont dans le sens voulu par le gardien. Le but peut être atteint ou non, avec d'éventuelles conséquences négatives additionnelles.

Une des clés pour mener une bonne partie est d'apprendre à définir comment les réussites ou les échecs aux tests se traduisent en événements dans votre histoire. Décrivez des conséquences, pas des jets de dés.

Si les joueurs échouent à un test, vous décidez de ce qu'il advient. Attention cependant, des problèmes pourraient surgir si vous optiez pour un dénouement bloquant le jeu.

Les investigateurs sont enfermés dans une pièce qui se remplit rapidement d'eau. Il n'y a guère d'espoir, leur seule échappatoire passant par une porte fermée. Andrew donne à son investigateur l'objectif « crocheter la serrure de la porte ». Il échoue et se sent encouragé à redoubler le test. Il ne demande pas quelles seront les conséquences en cas d'échec, le fait d'être coincé sous l'eau paraissant suffisamment clair. Il échoue une deuxième fois et remet donc le dénouement entre les mains du gardien. Le groupe ne joue que depuis une heure et les tuer tous terminerait la partie de façon prématurée. Le problème est que tout le monde se noiera si la porte reste fermée. Le gardien envisage ses options.

Faire intervenir les secours (cela pourrait avoir l'air quelque peu téléphoné).

Autoriser de nouveaux tests (qui pourraient bien sûr échouer à leur tour et laisser les joueurs dans la même situation).

Faire en sorte que, suite au test redoublé d'Andrew, la pièce se remplit d'eau, mais alors que le groupe est sur le point de se noyer, l'investigateur réussit à ouvrir la porte et tout le monde est emporté par une vague d'eau à l'extérieur.

La dernière option est clairement la plus appropriée. Les investigateurs devraient encaisser quelques dégâts en guise de conséquence, mais ils survivront et la partie pourra continuer. Le joueur aura atteint son objectif, mais son échec en Crochetage aura eu un certain coût.

Quatrième règle : les dés sont utilisés pour déterminer qui raconte l'histoire.

Lorsqu'il remporte un test, un joueur peut dire ce qu'il advient ensuite. Ce qu'il peut annoncer a déjà été cadré par le gardien au moment où l'objectif a été déterminé. Si vous sentez que le joueur dépasse ce cadre (en allant beaucoup plus loin que l'objectif de départ), vous avez le droit d'opposer votre veto voire de demander un test de compétence.

Si un joueur rate un test, vous êtes libre de décrire le dénouement de votre choix. Cela signifie généralement que l'objectif fixé par le joueur n'est pas atteint. Vous n'êtes cependant pas obligé de lui présenter simplement le contraire de ce qu'il voulait. Il pourrait atteindre partiellement ou totalement son objectif, mais avec un dénouement désagréable. Le rôle du gardien est de créer des conséquences intéressantes, de préférence en allant dans le sens d'une histoire d'horreur.
Vous pouvez comparer cela à un match de football où les deux équipes luttent pour le contrôle de la balle. À ***L'Appel de Cthulhu***, le joueur et le gardien luttent pour le contrôle de l'histoire. Le camp qui remporte le jet de dés a le droit de courir avec cette balle métaphorique pendant un petit moment.

Cinquième règle : évitez de tester la même compétence plusieurs fois d'affilée.

Demander à un joueur de faire un test de compétence plus d'une fois pour la même tâche réduit grandement ses chances de réussir. Un investigateur avec une compétence Discrétion à 50 % a une chance sur deux de réussir un test ordinaire. Si on lui demande de faire ce test deux fois d'affilée, ses chances de réussite tombent à 25 %. Ainsi, si trois postes de garde défendent la base du culte et s'il est nécessaire de passer ces trois points pour entrer, plutôt que demander trois tests de Discrétion consécutifs, demandez-en un seul. Laissez une réussite suffire pour un certain laps de temps. Si vous sentez que la présence de trois gardes rend la tâche plus difficile, augmentez le niveau de difficulté.

Sixième règle : lancez les dés à la vue de tous.

Les joueurs et le gardien devraient lancer les dés à la vue de tous et s'en tenir au résultat obtenu. Si vous avez le sentiment que les jets de dés entraînent des conséquences non souhaitées, relisez les quatre premières règles. La seule exception concerne le gardien effectuant un test caché, comme pour les tests de Psychologie (cf. *Contacts*, page 85).

Déterminer les niveaux de difficulté

Le niveau de difficulté d'une tâche donnée devrait être le même pour tous et ne devrait pas être modifié en fonction de la compétence de la personne concernée. Si une escalade est considérée comme majeure, elle le restera peu importe que celui qui agit soit un novice ou un expert. Le pourcentage dans la compétence fera la différence : la personne avec la valeur la plus haute en grimper aura le plus de chances de l'emporter.

Si vous sentez qu'une tâche est si facile qu'elle pourrait être vue comme routinière, vous pouvez soit ne pas demander de test (la réussite est automatique) soit demander un test de difficulté ordinaire (voire accorder un dé bonus) avec des conséquences particulièrement légères en cas d'échec.

Une tâche routinière liée directement à l'occupation de l'investigateur devrait être réussie automatiquement. Souvenez-vous de ne lancer les dés que pour des raisons dramatiques.



> Harvey tente d'ouvrir une boîte mystère. Sa joueuse, Anne, demande au gardien : « Est-ce que je peux faire un test d'INT pour y arriver ? »
> Le gardien veut l'encourager à développer un peu et lui répond : « Qu'est-ce que tu fais exactement avec la boîte ? »
> Anne réfléchit un moment puis dit : « Je vais passer un certain temps à étudier les différents symboles, peut-être essayer d'en retrouver certains dans les livres de mon oncle, et voir si je peux deviner comment faire tourner les différents côtés jusqu'à ce qu'elle s'ouvre. »
> « Ça m'a l'air correct. D'accord, fais-moi un test d'INT. »
> Notez comme la question du gardien a poussé le joueur à ajouter des descriptions et à développer l'histoire.

Demander aux joueurs

Posez des questions aux joueurs. Encouragez-les à parler des actions de leurs investigateurs plutôt qu'à utiliser des terminologies techniques. Quand un joueur propose une action en demandant directement un jet de dés, demandez-lui ce que son personnage fait exactement. C'est le travail du gardien de demander un test. Se contenter de cela ne permettra pas de faire passer la tension liée à la situation.

Encouragez les joueurs à décrire la façon dont ils atteignent leurs objectifs quand ils remportent un test. Vous braquez en quelque sorte un projecteur sur le joueur et lui placez un micro juste sous le nez. Ne vous montrez pas inutilement restrictif vis-à-vis de ce que vous l'autorisez à dire. Avec un objectif comme « enfoncer la porte », est-ce vraiment si terrible que le joueur dise : « Je force la porte avec mon épaule jusqu'à ce que les attaches sautent » ou « Je charge la porte et je la jette à terre, envoyant des éclats de bois voler à travers la pièce » ? C'est là affaire de détails sans conséquence et le joueur a pris plaisir à décrire les actions de son investigateur, souriez donc et répondez : « Excellent ! » Évitez de reprendre ou de redire ce que le joueur vient de décrire, ce n'est pas nécessaire et cela pourrait rabaisser sa contribution à la partie.

Certains joueurs pourraient jeter les dés et vous regarder en attendant que vous leur disiez ce qui se passe : « J'ai obtenu un 14 pour enfoncer la porte. C'est un succès. Qu'est-ce qui se passe ? » Renvoyez-lui la question et encouragez le joueur à développer : « Cool, dis-nous comment tu y arrives. »
Certains joueurs iront peut-être vers les extrêmes et décriront tout ce qui se passe y compris les réactions des personnages non-joueurs et plus encore. À vous de voir la latitude que vous êtes prêt à laisser à la description d'une réussite. Vous disposez du droit de veto si le joueur va trop loin. Vous aurez rapidement votre propre conception de ce que signifie aller « trop loin ».

Apprenez à différencier les descriptions amenant de la couleur et les effets mécaniques. La façon dont un joueur décrit une porte défoncée n'a pas vraiment d'importance, ce n'est que de la couleur. Les dés ont été lancés, l'objectif a été atteint et la porte forcée. D'un autre point de vue, la couleur descriptive est d'une importance cruciale, ce type de descriptions construisant l'histoire et rendant la partie plus intéressante et plus amusante.

Il n'y a d'effet mécanique sur la partie que lorsqu'un joueur déborde et commence à ajouter des éléments qui affecteront de futurs jets de dés. C'est là que vous vous servez de votre propre intuition pour accepter, modifier ou utiliser votre veto sur les descriptions du joueur. Si ce que le joueur demande ou décrit semble raisonnable, vous pouvez l'autoriser, mais ne rendez pas la vie trop douce aux joueurs, souvenez-vous qu'il s'agit là d'un jeu d'horreur. Vous pouvez bien sûr interdire tout en bloc, mais si possible essayez d'adapter ou d'offrir une alternative plutôt que détruire les suggestions d'un joueur. Si vous ne savez pas si vous devez l'autoriser ou non, vous pouvez demander un test de chance.

Harvey remporte un test de compétence pour enfoncer une porte. La joueuse décrit l'action de son personnage ainsi : « Je charge la porte et je la jette à terre, envoyant des éclats de bois voler à travers la pièce. Il y a un garde derrière, c'est bien ça ? » Le gardien hoche la tête. Elle ajoute : « OK, le garde se met en position défensive et laisse tomber son arme sous l'effet de la surprise. Je me jette sur lui et attrape son pistolet alors qu'il est encore occupé à enlever des échardes de son visage ! »

Vous pourriez avoir le sentiment que le joueur s'est quelque peu laissé emporter, mais sa description crée de l'histoire. Le gardien décide de légèrement rembobiner l'action jusqu'au point où l'investigateur se jette sur le garde, décrétant : « Le garde te voit venir et se jette sur son arme pour t'empêcher de l'atteindre. J'imagine que tu essayes de l'attraper avant lui ? »

Bang ! Voilà une scène d'action palpitante ! Le joueur a bien atteint son objectif qui était de passer la porte par la force. Il se retrouve maintenant à lutter avec le garde. La seule chose que la description a vraiment ajoutée est le fait que le garde a laissé tomber son arme, un élément que le gardien juge acceptable compte tenu des circonstances. Le personnage aurait de toute façon dû sortir son arme, celle-ci aurait donc été ailleurs que dans sa main. Les histoires d'échardes dans le visage ne sont que de la couleur et n'ont aucun effet sur les dés ou les points de vie de l'antagoniste.

Redoubler un test, redoubler l'horreur

Parfois, un joueur demandera simplement : « Est-ce que je peux redoubler ce test ? » Souvenez-vous de nos conseils : posez-lui des questions. Les joueurs doivent toujours décrire les efforts ou les actions supplémentaires que leurs investigateurs font pour justifier le redoublement du test. Si ces actions semblent insuffisantes, alors vous pouvez leur suggérer des pistes. Un test redoublé devrait généralement être possible, mais les événements de l'histoire devront en être affectés.

Quand un joueur échoue à un test redoublé, il vous donne à vous, le gardien, le droit de rendre la vie des investigateurs plus difficile. Vous devriez penser à des conséquences rapprochant les personnages de leur funeste destin. Cela pourrait être un événement inattendu, peut-être sans lien avec le sujet du test redoublé.

La conséquence pourrait dépasser le simple échec. Chaque fois qu'un joueur rate un test redoublé, vous devriez tenter de rapprocher le jeu de sa thématique horrifique. Cela ne sera pas toujours possible, mais faites-en tout de même votre objectif : un test redoublé est une occasion de redoubler l'horreur.

Matthew a demandé au réceptionniste d'un hôtel si une certaine personne avait séjourné récemment. Après avoir échoué une première fois, il refuse d'en rester là et propose un pot-de-vin. Le gardien lui accorde un test redoublé, tout en réfléchissant rapidement aux conséquences : « Ton insistance pourrait au moins offenser l'employé. » Vague, mais dans le ton de ce à quoi l'investigateur pourrait s'attendre. Matthew rate le test redoublé et le gardien réfléchit au moyen de rendre sa vie plus pénible tout en mettant en avant le thème de l'horreur. Jusqu'à présent, le gardien n'avait pas réfléchi au réceptionniste, mais en réexaminant la situation, il décide que le personnage non-joueur est en fait un allié des adversaires des investigateurs et qu'il informera ses contacts de la situation. Pour augmenter la tension, le gardien laisse entendre cette information en parlant des conséquences : « Le réceptionniste retire sa main et répond avec un léger sourire : "Je suis désolé, monsieur, je n'ai jamais entendu parler de ce gentleman." Un peu plus tard, tandis que tu quittes l'hôtel, tu l'entends parler au téléphone. Vos regards se croisent et il détourne les yeux avec hâte. »

Notez que le réceptionniste n'était pas considéré comme une menace jusqu'à ce que le joueur rate son test redoublé. Ce n'est qu'alors que le gardien a changé son statut, ajoutant un autre pion à l'arsenal de l'ennemi.

D'un autre côté, si l'investigateur est fou au moment où il perd au test redoublé, cela offre une parfaite opportunité pour introduire un délire :

Si, dans l'exemple ci-dessus, l'investigateur de Matthew avait été fou, le gardien aurait pu opter pour une conséquence alternative, frapper le malheureux avec un délire ou une illusion. « Le réceptionniste est visiblement en train de perdre patience. Il t'informe une nouvelle fois qu'il ne sait rien de la personne sur laquelle tu enquêtes. Au moment où il prononce son nom à haute voix, tu remarques une autre personne qui te regarde d'un air dur. Quelque chose semble se tordre sous son pull. Sa peau est luisante de sueur, ses yeux te fixent et il marmonne quelque chose que tu n'arrives pas à comprendre tout en faisant des gestes étranges avec sa main gauche. » En réalité, il s'agit là d'un simple client de l'hôtel, bien que Matthew (le joueur) ne le sache pas. Soupçonnant une hallucination, il demande un test de Réalité (cf. *Tests de Réalité*, page 162). Il le rate, offrant à son investigateur une crise de folie passagère. Le gardien décide que, durant sa crise, l'investigateur attaque le client innocent jusqu'à ce que le personnel de l'hôtel l'immobilise et appelle la police. Le gardien dit à Matthew que la prochaine chose dont son investigateur aura conscience sera d'être allongé au sol, écrasé par le genou d'un agent de police. Un peu plus loin, un homme gravement blessé est soigné par les employés de l'hôtel. Une longue série d'explications va devoir suivre…

Conflits verbaux

Les confrontations verbales devraient être jouées à la table, avec verve et emphase. Toutefois, si un authentique conflit a lieu, vous allez devoir prendre les dés. Voir *Fixer la difficulté des compétences sociales* (page 82) pour plus de détails.

Vous devez décider quand un personnage non-joueur peut être victime de coercition et quand il ne le peut pas. Cela pourra nécessiter un joli minois, une menace, un pot-de-vin ou autre chose, mais on peut duper, convaincre ou forcer la plupart des gens à condition de trouver leur point faible. Travaillez toujours dans les limites de l'histoire : le chef d'un culte ne se laissera jamais convaincre par une personne qui se présente comme un ennemi, mais si les joueurs infiltrent l'ordre qu'il dirige, ils auront peut-être une chance.

Hasna a capturé un adorateur et tente de lui faire révéler les plans de son culte. Le gardien demande ce que le personnage fait pour arracher des informations au captif. Il devient rapidement clair que l'intimidation sera de mise, plus que la persuasion. L'adorateur a de faibles valeurs en Intimidation et Psychologie (des compétences inférieures à 50 %), le niveau de difficulté commence donc à ordinaire. Compte tenu du fanatisme du captif, le gardien monte la difficulté à extrême. Peu de chances que ce serviteur du Mythe craque !

L'objectif d'Hasna est encore atteignable parce que le fanatique n'est pas très fort. S'il avait eu une valeur en Intimidation ou en Psychologie supérieure à 50 %, la difficulté initiale aurait été majeure, et la faire monter de deux crans aurait rendu la tâche impossible. Dans ce cas, l'adorateur n'aurait jamais craqué, à moins que son tortionnaire n'eût été capable de se mettre à son niveau, en recourant par exemple à des menaces et des actes de violence physique (dans le cas d'Intimidation).

Violence et tests de Santé Mentale

L'intimidation peut impliquer des menaces de violence physique. Une des conséquences possibles d'un échec à un test redoublé d'Intimidation pourrait être de voir l'investigateur rendre réelles ses menaces. Le joueur ne voulait probablement pas tirer une balle dans le genou de sa victime, mais justement, un échec à un test redoublé entraîne un dénouement qui n'était pas souhaité. L'utilisation de la violence dans une telle situation sera considérée comme de la torture, et le gardien pourra demander des tests de Santé Mentale aux participants.

Prendre une vie en jeu est facile. Nous l'avons fait étant enfants dans nos jeux imaginaires, nous le faisons encore dans les jeux vidéo, nous le voyons faire à la télévision, etc. Le faire en vrai est une tout autre affaire. Vous pourriez exprimer cette idée en demandant un test de Santé Mentale (0/1D6 points) quand un investigateur tue une personne pour la première fois, de sang-froid ou non.
Le meurtre de sang-froid est particulièrement difficile à exécuter, et un investigateur pourra se découvrir incapable de le faire. Un comportement aussi désincarné pourra demander de rater un test de Santé Mentale avant d'être capable d'appuyer sur la gâchette contre un véritable être vivant. Il existe après tout un mot pour ceux capables de commettre de tels actes sans sourciller : les psychopathes. Un tel personnage aurait une valeur de Santé Mentale suffisamment basse pour commettre de tels actes sans que sa conscience ne vienne l'en empêcher.

Rythmer la partie

Votre rôle est un peu celui du chef d'orchestre : vous devez donner le tempo. Rythmer correctement la partie peut être crucial et vous permettre de maintenir l'intérêt et l'enthousiasme de tous. Certaines scènes possèdent une fin naturelle et font progresser la partie juste ce qu'il faut. D'autres risquent de s'étendre au point de devenir ennuyeuses, si vous n'y coupez pas court. Essayez de maintenir le rythme, mais gardez à l'esprit que parfois les joueurs ont besoin de pouvoir reprendre leur souffle et de prendre du recul. Les combats et les poursuites demandent une action échevelée et des décisions rapides de votre part ainsi que de celles des joueurs. Ces derniers ne seront pas toujours d'accord avec la façon dont les choses avancent. Quand deux joueurs se lancent dans une discussion pour savoir s'ils attendent dans la vieille cave poussiéreuse où ils ont été coincés ou s'ils tentent de s'enfuir, vous pouvez vous faire discret et leur laisser le temps de parler et de se mettre d'accord. Si la conversation entre les investigateurs est animée, c'est le signe que les joueurs apprécient la partie. Si les joueurs se disputent à propos des règles, alors vous devriez leur proposer votre arbitrage. Sinon, profitez-en pour reposer votre voix un moment.

Si tout le monde s'amuse, pas de problème. Mais si certains joueurs ont l'air de s'ennuyer ou si la discussion tourne en rond, vous allez devoir faire avancer les choses. Introduisez quelques rebondissements et poussez les joueurs à l'action. Par exemple, faites en sorte qu'un personnage non-joueur désespéré les appelle pour leur demander de l'aide. Une autre option serait de discuter des chances de succès de leurs différents plans. S'ils sèchent complètement ou sont incapables de se mettre d'accord sur la façon de procéder, vous pouvez également leur proposer un test d'Idée (cf. page suivante).

Un des aspects clés de votre rôle de gardien est de construire une certaine tension, et la façon dont vous rythmez la partie joue un rôle crucial dans cet objectif. Vous pouvez commencer par une ouverture discrète puis faire mijoter l'action doucement, faisant peu à peu monter la tension en direction du point culminant de l'histoire. Vous pouvez également faire démarrer l'histoire par un coup de tonnerre, in medias res, en pleine action, puis alterner entre des scènes de tension dramatique et des moments de pure adrénaline. Gardez toujours votre doigt sur le pouls de votre partie, lui permettant parfois de ralentir tout en restant prêt à conclure une scène et à faire avancer l'histoire.

Une partie en une séance devrait avoir un début, un milieu et une fin, la tension montant d'un bout à l'autre. Si la partie est divisée en plusieurs sessions, une structure différente sera nécessaire. Plutôt que construire en vue d'une fin immédiate, le gardien devra avoir la prochaine session en tête. Essayez de terminer chaque session sur un cliffhanger ou sur une forme de révélation. La découverte que les choses sont sur le point d'empirer ou que les investigateurs sont face à des problèmes bien plus terribles que ce qu'ils croyaient au départ est une bonne solution.

Si vous ne disposez pas de tels éléments pour la fin de votre session, une scène d'action ou de poursuite fournira une fin tout à fait valable.

La majorité des jeux de rôle sont basés sur l'acquisition de compétences et d'équipement, là où ***L'Appel de Cthulhu*** est plutôt un jeu d'attrition. Lorsque vous rythmez ou préparez vos parties, gardez en tête que les effets du genre horrifique sur les personnages diffèrent de ceux des aventures de fantasy. Dans ces dernières, les personnages sont des guerriers et des sorciers qui explorent des donjons et qui, ce faisant, amassent de l'expérience, de l'argent et du pouvoir. Ils risqueront sans doute leur vie et leur santé à chaque combat, mais ils guériront vite et deviendront plus efficaces au fur et à mesure des parties. Cela contraste avec les personnages des histoires d'horreur qui n'augmentent que rarement en efficacité et pour lesquels chaque nouveau défi prélève sa part de ressources physiques et mentales, chaque blessure prenant un temps considérable à guérir. Dans d'autres jeux, un monstre de bas niveau peut cesser d'être la menace qu'il était autrefois une fois les personnages suffisamment expérimentés, mais à ***L'Appel de Cthulhu***, il restera un danger, peu importe l'évolution des investigateurs.

Prenez des notes sur la façon dont vos joueurs réagissent aux événements pendant la partie. S'ils se montrent blasés vis-à-vis des dangers que leurs investigateurs affrontent, augmentez le niveau de difficulté. L'inverse est également vrai : s'ils se montrent trop prudents à l'égard de la plus petite action, si méfiants qu'ils n'acceptent plus de verres de la part de personnages non-joueurs ou qu'ils perdent des heures à envisager toutes les possibilités, cela peut être le résultat d'expériences de jeu avec un modérateur un peu trop brutal. Dans ce cas, vous devriez mettre la pédale douce ou leur assurer que les risques qu'ils prennent sont raisonnables.

Problèmes avec des joueurs

Résoudre tous les problèmes potentiels entre les joueurs dépasse la capacité de ce livre. En tant que gardien, vous êtes responsable de plus de choses que le joueur moyen, mais vous ne devriez pas vous sentir en charge de tout. Le bon déroulement de vos parties dépend du groupe tout entier et pas uniquement de vous. Si des problèmes adviennent, soyez prêt à arrêter le jeu et à en parler avec vos joueurs si vous jugez cela nécessaire.

Si vous sentez qu'une personne domine entièrement la partie, encouragez les joueurs moins expressifs à participer. Imaginez vos joueurs comme des acteurs sur une scène, imaginez que vous êtes en charge des projecteurs. En adressant des questions aux différents joueurs, vous faites passer la lumière d'une personne à une autre.

Un investigateur ne peut pas être présent dans plus d'un lieu à la fois, bien que certains joueurs tendent à vouloir rendre leur investigateur omniprésent. S'il devient nécessaire de clarifier la situation, établissez la position de chaque personnage, quitte à utiliser une carte et des pions pour éviter tout malentendu. Si le pion d'un investigateur est dans la cuisine et qu'un autre est au grenier, alors en interagissant avec ce dernier vous braquez le projecteur sur lui et parlez uniquement à son joueur. N'hésitez pas à rappeler la situation à celui dans la cuisine s'il tente de s'incruster.

Savoir gérer un groupe de personnes est une compétence essentielle pour être un bon meneur. Nous espérons que tout le monde sera enthousiaste et débordant d'idées, mais si certains commencent à se marcher sur les pieds, vous n'obtiendrez que le chaos. Concentrez votre attention sur les joueurs se trouvant dans la scène en cours et demandez aux autres d'être patients. Souvenez-vous que vous pouvez conclure une scène quand vous voulez, mais vous devez rester aux commandes et ne le faire qu'en connaissance de cause.

Si les investigateurs se sont séparés, montrez-vous clair et efficace vis-à-vis des joueurs concernés. Résolvez la scène ou emmenez-la jusqu'à un point intéressant, peut-être un moment particulièrement conflictuel, puis coupez pour passer aux autres investigateurs et faire de même avec eux. Ne laissez pas un joueur trop longtemps seul. Pensez à la structure des séries télévisées et mettez-vous dans la peau du réalisateur : vous annoncez les « action ! » et les « coupez ! »

Vos scènes concerneront généralement plusieurs investigateurs. Parlez aux joueurs impliqués et posez-leur des questions à propos des actions de leurs personnages. Ne permettez pas à un joueur de dicter les actions de l'investigateur d'un autre. Si l'un d'eux décrète que le personnage d'un autre fait quelque chose, tournez-vous vers ce dernier et demandez-lui ce qu'il veut. Tout ne repose pas sur le consensus : si un investigateur a une grenade en main et que son joueur déclare dégoupiller l'engin, alors la grenade est dégoupillée, peu importent les plaintes des autres participants. Un joueur pourra tenter d'interférer avec les activités de l'investigateur d'un autre à travers les actions de son propre personnage, mais il ne pourra pas en prendre directement le contrôle.

Jongler avec ce que les joueurs vous lancent

Vos joueurs pourraient bien approcher l'histoire d'une façon à laquelle vous n'aviez pas pensé. De nombreux gardiens seront tentés de bloquer les idées du groupe en disant simplement non et en les remettant de force sur le droit chemin, celui de leur histoire telle qu'ils la voient. Au lieu de cela, quand c'est possible, tentez d'incorporer leurs suggestions, surtout si vous pouvez y ajouter des complications de votre propre conception. Chaque fois que possible, vous devriez adopter l'habitude de répondre « Oui, et… » ou « Oui, mais… » plutôt qu'un brutal « Non. »

Un investigateur décide de passer un coup de téléphone à la police locale. Le gardien a trois possibilités :

Non : il peut dire aux joueurs que ce sont des investigateurs et que ce n'est pas dans l'esprit du jeu d'appeler la police. Cette option n'est clairement pas du genre à plaire à tout le monde.

Oui, et… : plutôt que bloquer l'action, le gardien peut dire que la ligne est coupée ou que le commissariat est injoignable, ou que seules des voix inhumaines peuvent être entendues à l'autre bout du fil.

Oui, mais… : peut-être qu'un policier arrive promptement, mais que c'est un homme corrompu, de mèche avec le culte.

Le test d'Idée

La perception du monde du jeu par les joueurs est basée sur ce que vous leur dites : ils ne peuvent percevoir ce qui se trouve dans votre tête, seulement ce que vous énoncez. Les prochaines actions des joueurs pourraient vous paraître évidentes, mais échapper aux principaux concernés. Vous devriez chercher un équilibre entre donner les indices à la becquée et vous montrer complètement fermé. Si cela peut sembler facile, c'est loin d'être le cas. Très souvent, les joueurs interpréteront de travers ou oublieront simplement des indices indispensables à la bonne progression de la partie. Le développement de l'histoire pourrait aussi vous empêcher de fournir un indice majeur aux joueurs. Cela

pourrait conduire à l'enlisement de la partie et la crainte d'un sort aussi funeste pourrait devenir une source d'angoisse pour le gardien comme pour les joueurs. Offrir un jet de dés pour permettre à un investigateur d'obtenir un indice peut être une bonne idée, mais qu'adviendra-t-il si les joueurs ratent ? Allez-vous leur demander d'enchaîner les tests jusqu'à ce qu'ils réussissent ?

C'est là que le test d'Idée fait son entrée. Les joueurs obtiendront l'indice, qu'ils réussissent ce test ou non. Il s'agit là d'un événement aussi significatif qu'inhabituel dans une partie. Le test déterminera comment, et non pas si, les joueurs obtiennent l'indice. Le but d'un test d'Idée est toujours de « remettre l'enquête sur la voie ». Le gardien commence par déterminer quel est l'indice le plus important que les joueurs ont manqué et l'utilise pour établir un niveau de difficulté comme décrit plus loin. Le joueur dont l'investigateur a la plus haute INT lance alors les dés :

- Si le gardien n'a jamais mentionné l'indice, le niveau de difficulté est ordinaire. La probabilité de succès d'un tel jet est élevée, car il serait assez injuste de demander aux joueurs de penser à quelque chose qu'ils ignorent.
- Si l'indice a été mentionné, mais pas mis en avant, le test d'Idée est de difficulté majeure. Les joueurs ont eu une chance de l'obtenir, mais l'ont ratée. Si des semaines dans le monde réel ont passé depuis que l'indice a été mentionné, vous pouvez utiliser une difficulté ordinaire. Majeur est le niveau de difficulté par défaut d'un test d'Idée.
- Si l'indice a été clairement mis en avant et mentionné à plusieurs reprises, ou si les joueurs en ont parlé entre eux, la difficulté du test est extrême.

La définition du niveau de difficulté des tests d'idée peut paraître contre-intuitive : plus un indice était évident et plus le test est difficile. Le gardien ne tente pas d'établir la probabilité qu'ont les investigateurs de le découvrir puisque ceux-ci en sont incapables, étant des personnages de fiction. Il propose en réalité un pari aux joueurs, leur demandant de risquer des conséquences négatives en échange de l'élément qui leur manque. Une partie du rôle des joueurs est de prendre des notes pendant la partie. Il existe un équilibre entre ce que donne le gardien et ce que prennent les joueurs. Le test d'Idée a pour but de refléter cet équilibre. Si l'indice n'a jamais été mentionné, l'équilibre devra être redressé en faveur des joueurs et ceux-ci auront donc de bonnes chances de le récupérer gratuitement. S'il a été mentionné, mais oublié ou manqué, ils auront eu leur chance et seront donc débiteurs du gardien, d'où une difficulté élevée.

Remporter le test d'Idée

Si les joueurs remportent le test d'Idée, le gardien devra leur donner l'indice. L'information devrait suffire à relancer l'histoire pour un moment. Le gardien devrait lier la « livraison » de l'élément à l'histoire plutôt que remettre simplement l'information aux joueurs. Si l'indice n'a jamais été mentionné, il faudra faire preuve de créativité pour justifier son obtention.

Quand un test d'Idée est effectué, le gardien a le contrôle complet de la situation et peut faire avancer le temps ou placer les investigateurs dans n'importe quelle situation jugée appropriée. Vous ne devriez cependant pas augmenter le niveau de danger suite à un test réussi.

Les investigateurs ont visité la boutique d'un bouquiniste au cours de leurs recherches sur un culte. Ils sont allés à la boutique parce qu'ils avaient trouvé un ancien grimoire occulte avec un marque-page sur lequel était inscrit le nom de l'endroit. Les personnages avaient espéré trouver de vieux livres sur place, sans savoir que le culte dirigeait la librairie et qu'ils avaient déjà rencontré le vendeur, mais n'avaient pas réussi à le reconnaître. Le gardien avait demandé un test de Trouver Objet Caché sur le moment pour voir si quelqu'un l'avait reconnu, pensant que le fait de ne pas se souvenir de lui pourrait se révéler intéressant pour l'histoire. Avec le recul, cette bonne idée s'était révélée mauvaise.
Deux sessions plus tard, les investigateurs ont épuisé leurs pistes et ont demandé un test d'Idée. Le gardien les y autorise et prend en considération les indices qu'il pourrait leur donner. Il décide que le bouquiniste constitue un lien solide avec l'histoire, étant un lieu important aux yeux du culte.
Les joueurs n'ont jamais parlé au libraire, ni ne l'ont mentionné, même si le gardien y a fait référence à plusieurs reprises. Le niveau de difficulté commence à majeur. Le joueur dont le personnage a la plus haute INT lance les dés et obtient un résultat inférieur de moitié à sa valeur. C'est une réussite.
Le gardien dit aux joueurs que leurs investigateurs s'assoient ensemble pour parcourir leurs notes et revoir leurs découvertes. « Vous décidez de passer en revue toutes vos anciennes pistes. Dix jours plus tard, tu te retrouves (s'adressant à un joueur en particulier) à nouveau chez ce bouquiniste sur Charing Cross Road, tu te souviens ? Il y a un peu plus de clients cette fois et l'un d'entre eux parle avec le propriétaire. Tu le reconnais de la fois où vous avez espionné cette réunion du culte, il y était lui aussi. Heureusement, il ne t'a pas vu et tu peux t'éclipser discrètement si tu le souhaites. »
Voilà sans doute de quoi relancer la partie…

Échouer au test d'Idée

Si les joueurs ratent le test d'Idée, ils se retrouvent en plein dans les ennuis. Un test perdu donne la permission au gardien de mettre n'importe quel investigateur (peu importe qui a lancé les dés) au « cœur de l'histoire ». Le gardien devrait réfléchir à l'indice qui doit être donné et tenter de trouver la pire situation possible permettant de l'obtenir. Il peut reprendre l'histoire in medias res et laisser les joueurs gérer la situation dans laquelle ils se retrouvent brusquement.

Vous pourriez découvrir que votre groupe n'a jamais recours au test d'Idée. Vos joueurs pourraient ne jamais se sentir perdus et toujours avoir une idée de la façon dont l'histoire pourrait continuer. D'un autre côté, certains pourraient se voir coincés, mais se montrer trop prudents et refuser de demander un test d'Idée. Dans ce cas, clôturez rapidement le chapitre en cours et passez à la phase de développement (et faites les augmentations de compétences et le reste) avant de demander aux joueurs quelles seront leurs prochaines actions. Si vous sentez qu'ils manquent d'éléments, insistez pour qu'ils commencent la prochaine session par un test d'Idée afin de déterminer si les choses repartent correctement ou non pour les investigateurs.

En se basant sur l'exemple précédent : et si le test d'Idée avait été raté ? Le gardien a identifié un indice à remettre aux joueurs (le bouquiniste et son lien avec le culte). Il déclare : « Vous avez passé quatre semaines *[note : ce temps est perdu, car cela fait partie des conséquences liées à l'échec du test d'Idée]* à explorer toutes les pistes sans rien trouver. Tandis que vous vous reposez dans un café, vous regardez la rue et remarquez une vieille librairie que vous reconnaissez. Vous finissez votre boisson et vous dirigez vers la boutique dans le but d'y jeter un coup d'œil au cas où ils auraient d'anciens livres de prix. Vous passez un certain temps à écumer les étagères sans trop faire attention aux clients entrant dans les lieux. Soudain, un éclat de métal attire votre regard et vous réalisez que les clients sont tous en train de s'approcher de vous, des lames incurvées à la main ! En regardant autour de vous, vous apercevez le bouquiniste qui ferme le rideau et place le panneau "Fermé" sur la porte. »
Notez que les joueurs n'ont pas eu l'occasion de réagir ou de se plaindre tant que vous ne leur en avez pas laissé la possibilité, au moment où ils sont à nouveau dans l'histoire. Tout en jouant, le gardien fait tous les efforts possibles pour donner suffisamment d'informations aux joueurs afin de les remettre sur la bonne voie. Ils savent désormais que la boutique est dirigée par le culte.



plupart des personnages non-joueurs n'apparaîtront qu'une seule fois et pourraient donc dépenser toute leur chance à cette unique occasion, ce qui ferait d'eux des êtres extrêmement puissants le temps d'une scène. Les personnages non-joueurs qui apparaîtront plusieurs fois auront de bonnes raisons de se montrer économes.

Disséminer les informations

Attendez des joueurs qu'ils enquêtent et posent des questions. Cela peut paraître évident, mais cela veut aussi dire que ces enquêtes les pousseront à poser des questions sur des sujets auxquels vous n'aurez pas réfléchi. Par exemple, après un meurtre, vous devrez avoir une vision claire de ce qui s'est passé sur la scène du crime. Vous devrez également déterminer comment celui-ci a eu lieu. Un joueur pourrait demander s'il y a des empreintes boueuses sur le tapis de l'étude, si des témoins ont vu quelque chose ou si l'arme du crime a été retrouvée dans les poubelles. Si vous avez une bonne idée de la façon dont les choses se sont déroulées, vous pourrez apporter des réponses crédibles même aux questions inattendues. Vous pourrez ne pas avoir pensé à un certain détail en amont et ne pas savoir sur-le-champ s'il y a de la boue sur le tapis de l'étude par exemple. Néanmoins, puisque vous savez où le meurtre a eu lieu, vous pouvez également savoir si des intrus sont entrés par effraction par la fenêtre de l'étude (qui, vous le décidez, se trouve au-dessus d'un joli parterre de fleurs), ce qui impliquerait obligatoirement des empreintes boueuses sur le tapis !

Lorsque vous disséminez des informations, essayez de vous astreindre à décrire les preuves telles quelles et à laisser les joueurs déduire ce qu'elles signifient. Vous pouvez ainsi informer les joueurs qu'il y a de la boue sur le tapis, mais évitez de leur expliquer les raisons de sa présence.

Il est indispensable de laisser des zones de doute et d'incertitude pour encourager un sentiment de mystère chez les joueurs. La peur trouve un terrain fertile en l'ignorance et les questions sans réponses. Dites juste aux joueurs ce que leurs investigateurs perçoivent et laissez les joueurs faire leurs propres déductions.

Si les investigateurs abattent un monstre, évitez de dire : « La chose est morte ». Informez simplement les joueurs qu'ils ne perçoivent plus aucun signe de vie. Les voilà maintenant en

Chance et personnages non-joueurs

Si vous décidez en amont que les joueurs vont rencontrer un ennemi important dans un entrepôt et que les investigateurs ne doivent ni le capturer ni le tuer, vous avez en quelque sorte décidé à l'avance des événements à venir et les joueurs ne seront que des pions dans un récit pré-écrit. Souvenez-vous, ***L'Appel de Cthulhu*** repose sur une histoire partagée entre le gardien et les joueurs. Évitez les événements prédéterminés dès lors que les investigateurs sont impliqués.

Partons maintenant du principe que vous voulez tout de même faire de votre mieux pour garder votre grand méchant en vie ou en dehors des mains des investigateurs. Une bonne façon d'y parvenir est de lui donner des points de chance. Cela ne garantit pas une fuite réussie, mais le personnage gagne en efficacité. Ses chances de fuite sont plus élevées, tout en restant dans le cadre des règles (cf. *Dépenser sa chance*, page 86).

Si vous avez un personnage non-joueur important (surtout dans une campagne) susceptible de se montrer à plusieurs reprises, vous pouvez offrir à ce dernier autant de points de chance que sa valeur de POU. Ceux-ci pourront être dépensés pour affecter les jets de dés, mais ne pourront pas être récupérés. Ils pourront ainsi servir à semer le chaos et permettre une fuite in extremis, mais finiront inévitablement par manquer.

Une des raisons d'une telle restriction sur les points de chance est que la

pleine incertitude : est-elle morte ou encore en vie ? Un test de Premiers soins ou de médecine permettra de déterminer si une créature a trépassé de façon certaine.

Les investigateurs fouillent une pièce et ratent leur test de Trouver Objet Caché. Évitez de dire : « Il n'y a rien ici ». Dites aux joueurs qu'ils n'ont rien trouvé. Ils se demandent maintenant s'ils n'ont rien raté. Redoubler leur test leur permettra de savoir si c'est le cas ou non.

Les joueurs penseront à des pistes qui vous surprendront. Soyez créatif et tentez d'incorporer leurs idées et de permettre à des indices de se manifester aux endroits où cela fait sens. Un joueur peut penser à regarder dans les rayons de l'étude pour chercher un arbre généalogique. Le texte du scénario ne mentionne pas un tel document, mais il ne serait pas si improbable qu'il y en ait un. Souvenez-vous du principe du « Oui, et… » et du « Oui, mais… »

Oui, et… : L'arbre généalogique se trouve dans la Bible de la famille avec d'autres indices précieux.

Oui, mais… : Vous ne voulez pas que les joueurs découvrent l'indice si facilement. Dans ce cas, plutôt que les empêcher de trouver l'arbre généalogique, vous pouvez peut-être donner aux investigateurs une Bible dont les premières pages ont été arrachées ou dont certains noms ont été effacés.

Ces deux options vous aideront à nourrir la suite de l'enquête et sont préférables à une opposition pure et simple : « Non, tu ne trouves pas d'arbre généalogique. »

Tests de Perception

Il existe trois compétences principales de perception à *L'Appel de Cthulhu* :

- **Trouver Objet Caché :** compétence principalement visuelle, bien qu'elle puisse également servir pour l'odorat ou le goût.
- **Écouter :** permet de percevoir et d'identifier des sons.
- **Psychologie :** pour comprendre les motivations et les intentions d'une autre personne.

Si un joueur réussit un test de Perception, il recevra certaines informations pertinentes liées au scénario (aussi appelées indices).

Le gardien sera généralement la personne qui demandera des tests de Perception, mais il arrivera parfois qu'un joueur en réclame un si son investigateur cherche activement un indice, par exemple en explorant une pièce (Trouver Objet Caché) ou en tentant de savoir si quelqu'un ment (Psychologie).

Évitez de faire d'un simple indice caché la clé de toute une aventure. Malgré tous vos efforts, les joueurs pourraient le rater, surtout dans un scénario où le lieu de l'indice principal pourrait être esquivé. Il existe toutes sortes de stratégies. Vous pouvez vous assurer que les informations importantes sont accessibles de plusieurs manières. L'information n'a pas forcément besoin d'être exactement la même ou d'apparaître de la même façon. Elle devrait être néanmoins suffisante pour indiquer la bonne direction aux joueurs. S'ils finissent par manquer l'indice, ne vous inquiétez pas, vous avez toujours le test d'Idée (cf. page 186) pour retomber sur vos pieds.

Les indices sont divisés en deux catégories : les immanquables et les insaisissables. Faites votre choix avant de faire lancer les dés.

Indices immanquables

Si vous voulez à tout prix que les joueurs trouvent un élément, vous devez en faire un indice immanquable. Ce dernier se révélera utile dans les parties où l'intrigue occupe une place importante, surtout lorsque manquer un élément peut plonger les joueurs dans le noir. Aucun test n'est demandé pour découvrir un tel indice.

Un même endroit peut contenir des indices immanquables et des indices insaisissables. Il peut être évident qu'un livre a été déplacé en regardant les traces de poussière sur l'étagère, mais le cheveu blond recouvert de saletés pourrait bien passer inaperçu. Le premier élément d'information (le livre a été déplacé) est immanquable, tandis que le cheveu blond est insaisissable.
Si l'indice a des chances d'être découvert par un seul joueur dans le groupe, c'est à vous de décider à qui le donner. Peut-être au joueur qui a été le moins impliqué jusque-là dans la partie, ou celui dont l'investigateur a la plus haute valeur de Trouver Objet Caché.

> Les investigateurs cherchent un adorateur en ville. Le gardien a préparé une superbe scène prenant place dans une maison hantée, même si les joueurs n'en savent rien. Il veut que les investigateurs reconnaissent le fanatique et le suivent jusqu'à sa maison. Traitant l'élément comme un indice immanquable, le gardien dit à la joueuse d'Harvey que son investigateur remarque un homme à l'air louche en train de sortir d'une allée. À la surprise de tous, le joueur se met à crier : « Arrêtez cet homme ! » avant de lancer son personnage à sa poursuite avant que quiconque puisse l'arrêter.

Indices insaisissables

Trouver un indice insaisissable pourrait aider les investigateurs d'une certaine façon, mais n'est pas indispensable à la progression de l'intrigue. Si vous avez le sentiment qu'obtenir et ne pas obtenir l'indice permettent tous deux à la partie d'aller dans une direction intéressante, vous pouvez considérer qu'il s'agit là d'un indice insaisissable. Quand les joueurs demandent un test de Perception, c'est généralement un tel élément qui est en jeu.
Les indices insaisissables remplissent deux fonctions :

- Avoir une chance d'obtenir une information utile ;
- Créer de la tension quand les joueurs ratent le test et savent qu'ils ont raté un élément.



Résoudre un test de perception lié à un indice insaisissable

Chaque investigateur susceptible de percevoir l'indice devrait faire un test de Perception (Trouver Objet Caché, Psychologie, Écouter ou une combinaison quelconque). Décidez d'un niveau de difficulté et annoncez-le aux joueurs avant qu'ils ne fassent de jet. L'information est remise au joueur ayant réussi le test et obtenu le meilleur niveau de réussite au sein du groupe. En cas d'égalité, l'indice est perçu de façon simultanée par plusieurs investigateurs ou par l'investigateur avec la plus haute valeur dans la compétence (au choix du gardien).

Les tests liés aux indices insaisissables ont une deuxième fonction en cas d'échec : indiquer clairement aux joueurs que les investigateurs ont manqué un indice. Notez la dissonance ici entre savoir du joueur et savoir du personnage. Le joueur sait sans l'ombre d'un doute qu'un indice a été oublié, quand l'investigateur n'est au courant de rien. Les joueurs disposent maintenant de trois options parmi lesquelles choisir en fonction de leurs préférences et de leur style de jeu :

Ignorer le problème : Ils peuvent jouer dans les limites des connaissances de leur investigateur.

Redoubler : Avoir un investigateur qui agit sur la base d'une simple intuition peut justifier le redoublement d'un test de Perception, ce dernier utilisant ses capacités de manière active pour tenter de trouver l'indice manqué.

Agir à partir du problème : Le joueur peut tenter de deviner quel était l'indice manqué et agir à partir de sa déduction plutôt que prendre le risque de rater un test redoublé. Bien sûr, il pourrait partir dans la mauvaise direction…

Les conséquences d'un échec lors d'un test de Perception redoublé

Peu importe qui a demandé le test de Perception et pourquoi, un joueur peut redoubler le test à condition de le justifier à travers les actes de son investigateur. Les tests de Perception peuvent être utilisés dans de nombreuses situations différentes et avoir autant de conséquences possibles en cas d'échec redoublé.

Voici quelques idées de la façon dont les choses peuvent déraper :

- Les investigateurs ont perdu du temps à mener des recherches et leurs ennemis en ont profité pour arriver ou avancer dans leurs plans.
- Ils laissent des preuves de leurs recherches : des objets sont cassés ou remis dans le désordre.
- Un ennemi se prépare à leur tomber dessus par surprise pendant leurs fouilles.
- L'investigateur froisse ou attire l'attention d'une cible en l'étudiant de manière trop prononcée.
- Cette chose que vous écoutiez ? Elle vous a entendu et vient dans votre direction !

Les investigateurs ont suivi un adorateur jusque dans une vieille bâtisse. Le gardien décide que le fanatique s'est caché dans la chambre principale, en laissant derrière lui quelques traces de sang. Les investigateurs remarqueront-ils cette piste écarlate ? Il envisage également plusieurs événements pouvant se dérouler quel que soit le résultat : les joueurs vont explorer la maison, peu importe qu'ils trouvent ou non l'indice. Cette information pourra simplement leur donner un avantage. Il s'agit d'un indice insaisissable, basé ici sur un test majeur de Trouver Objet Caché, puisque les investigateurs n'ont que des lampes torches pour s'éclairer.

Tous les joueurs ratent le test et manquent les traces de sang. La tension monte ; ils savent qu'ils ont manqué quelque chose. Les investigateurs pourraient choisir de quitter la maison ou au contraire de passer plus de temps à chercher pour pouvoir redoubler un des tests. Les conséquences en cas d'échec pourraient être des dégâts suite à une embuscade ou la fuite de l'adorateur.

Autoriser plus d'une compétence de perception

Le choix de la compétence de perception peut être remis en question en fonction de la situation. Si un personnage non-joueur est sur le point de sortir son arme pour attaquer un investigateur, le joueur peut faire un test de Trouver Objet Caché pour voir le geste au bon moment ou un test de Psychologie pour lire les intentions de son adversaire. Dans ce cas, autorisez le joueur à effectuer un test en utilisant la plus haute de ces deux compétences.

Harvey est l'invité de Lord Foxton, qui a décidé de droguer le café de l'investigateur. Le gardien veut donner à la joueuse une chance de remarquer le forfait et lui offre un test de Perception. Il autorise également le personnage à faire un test combiné et à comparer le résultat à ses valeurs de Trouver Objet Caché ou de Psychologie, au choix de la joueuse. S'il utilise Psychologie, Harvey pourra remarquer l'anxiété de Lord Foxton et sentir que quelque chose ne va pas. S'il utilise Trouver Objet Caché, il pourra noter que son café a une drôle d'odeur.

Les objectifs des joueurs lors des tests de Perception

Le but d'un test de Perception est souvent simplement de « trouver un indice ». Néanmoins, un joueur peut créer un objectif plus spécifique comme « Je veux fouiller la pièce et j'espère trouver un journal intime qui me donnera des informations sur les activités de la personne que nous recherchons. » Si vous êtes d'accord avec la présence d'un tel document dans la pièce, acceptez l'objectif et autorisez le joueur à lancer les dés. Sinon, modifiez l'objectif en conséquence ou appliquez la technique du « Rien par ici » décrite ci-dessous.

Rien par ici ?

Ne vous sentez pas obligé de demander des tests de Perception quand il n'y a rien à trouver. Souvenez-vous que l'objectif par défaut d'un tel test est toujours de « trouver un indice ». S'il n'y a pas d'indice, alors il n'y a pas de raison de faire un test. L'élément à trouver, quel qu'il soit, devrait être remarquable, quelque chose susceptible d'ajouter un nouveau rebondissement ou un nouvel aspect au récit.

Si un joueur demande un test de Trouver Objet Caché, vous pouvez en autoriser un même si aucun indice n'est présent sur les lieux. L'objectif devra être « chercher un indice » ou, dans le cas d'une recherche plus spécifique, quelque chose comme « chercher le journal de Jefferson ». Si l'objectif est atteint, le joueur saura que l'objet ou l'indice n'est pas dans la scène.

Psychologie

Si un joueur réussit un test de Psychologie, vous devez lui révéler la vérité. S'il échoue, vous pourriez être tenté de le duper, mais agir de la sorte à chaque fois conduira le joueur, qui sait avoir raté le test, à déduire que la vérité est l'exact opposé de ce que vous lui dites ! Dès lors, plutôt que vous sentir contraint à l'informer du contraire de la vérité, inventez ce qui vous plaît, dans un sens ou dans l'autre. Ainsi, le joueur ne saura pas si l'information est fiable ou non.

Harvey montre une photo de son ami disparu au barman. « Avez-vous vu cet homme ? » Le gardien raconte comment le

barman y jette un œil avant de retourner à ses verres et de dire : « Jamais vu ce type. » La joueuse d'Harvey demande un test de Psychologie pour savoir si le barman ment. Elle échoue. Le gardien sourit en disant : « Eh bien, il semble bien dire la vérité. »

Anne a maintenant l'impression que le barman ment, mais elle ne peut en être sûre. Devrait-elle insister et offrir peut-être un pot-de-vin ou des menaces ?

Aides de jeu

Les aides de jeu pour les joueurs sont courantes dans les parties de ***L'Appel de Cthulhu***. Elles leur sont généralement remises quand leurs investigateurs découvrent des informations importantes comme une lettre ou un extrait de livre. Les scénarios du commerce réimpriment souvent (ou mettent à disposition sur internet) de tels documents, permettant aux gardiens d'en faire des copies ou de les découper pour les utiliser pendant la partie.

Par exemple, une lettre écrite à la main par un informateur anonyme, une carte indiquant la localisation de la tombe d'un ancien sorcier ou un article de journal détaillant les lieux où le Yéti a été aperçu pourraient tous constituer des aides de jeu à remettre aux joueurs.

Les aides de jeu remplissent plusieurs fonctions. La première est sensorielle : une aide de jeu préparée avec amour aide à augmenter le sentiment d'immersion des joueurs. La deuxième est informationnelle : c'est un bon moyen de donner des indices et des informations susceptibles d'être retenus par les joueurs pour être réutilisés plus tard. Une aide de jeu peut également détourner l'attention de vous et l'attirer sur la personne à qui vous la remettez. Si l'indice est destiné à tous, encouragez le joueur à la lire à haute voix.

Certains gardiens préfèrent créer leurs propres aides de jeu, qu'ils utilisent un scénario du commerce ou fait maison. Certaines peuvent se révéler de véritables œuvres d'art. Des techniques simples produisent parfois des effets saisissants, par exemple les lettres écrites à l'aide d'un stylo-plume ou celles inscrites sur un vieux carnet usé dont les pages ont été préremplies. Le café peut permettre de donner au papier un aspect ancien. Un vêtement issu d'un vide-grenier, comme un gant ou un t-shirt déchiré, peut être embelli à l'aide de faux sang et être présenté aux joueurs alors que leurs investigateurs fouillent la scène en quête d'indices lugubres.

Les photographies de l'époque dans laquelle le scénario est basé serviront à donner un aspect visuel aux lieux et aux personnages. Des cartes postales trouvées dans les boutiques d'antiquité et les marchés pourront également servir à ces fins.

Si le décor est plus moderne, le gardien pourra préparer un fichier sonore à jouer lorsqu'un message enregistré sera découvert, peut-être même une courte vidéo adaptée au scénario.

Les possibilités sont infinies. De faux sites entiers pourraient être créés pour servir lors d'une enquête précise.

Que vous ayez le temps de créer, de chercher ou simplement d'utiliser de telles aides, leur usage pourra grandement améliorer vos parties. Utilisez-les du mieux que vous pouvez.

Écoutez ce que les joueurs vous disent et la façon dont ils répondent. S'ils sont excités lorsque vous sortez un plan avec des marqueurs ou des figurines pour représenter l'action, utilisez cette méthode plus souvent. S'ils étudient chaque détail de chaque aide de jeu, servez-vous-en plus souvent. Vous aurez généralement des joueurs de plusieurs types répondant de plusieurs façons différentes. Ne vous inquiétez pas. Maintenez un certain équilibre en essayant simplement de faire une bonne partie.

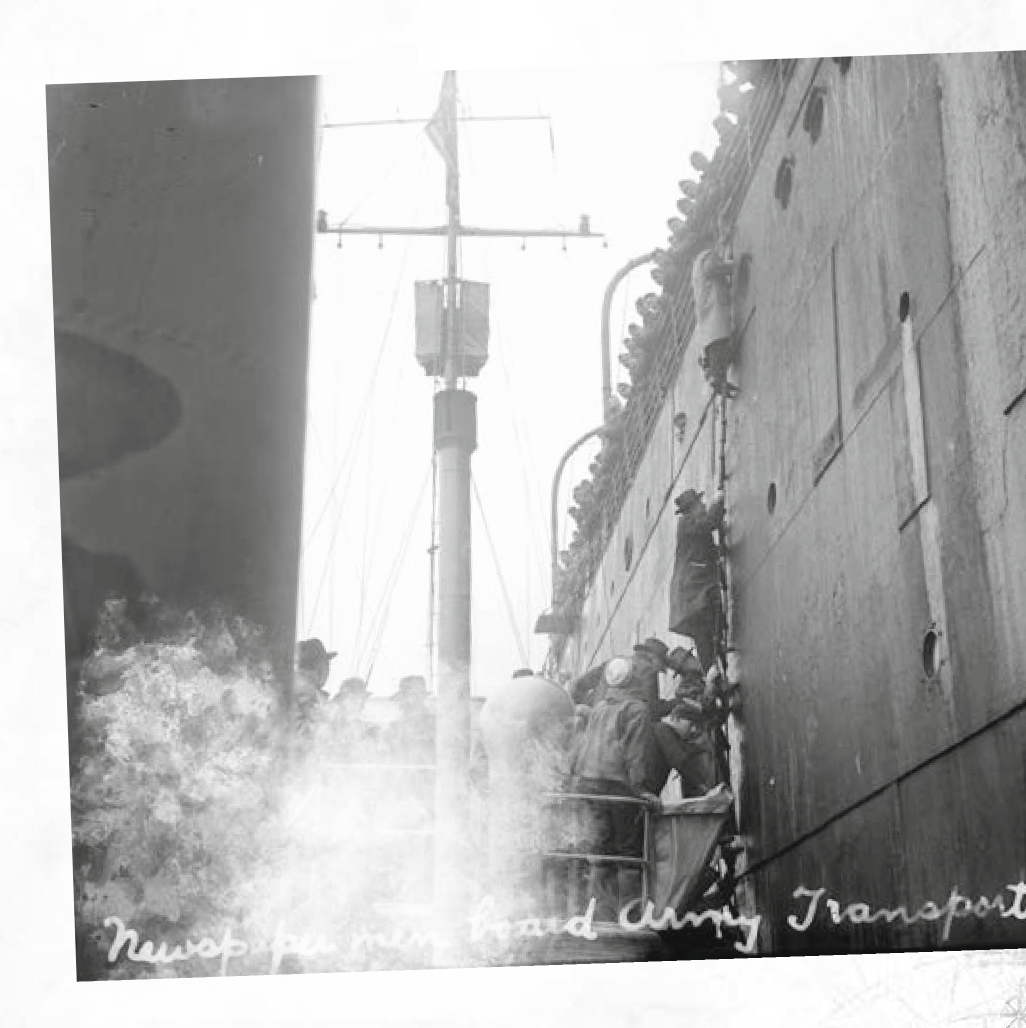
Utiliser les règles

Nous avons conçu des règles suffisamment flexibles pour vous permettre de gérer toutes les éventualités.

Pour faire court, celles-ci disent :

Peu importe la situation, l'intention du joueur définit son objectif, et une caractéristique ou une compétence est choisie en fonction de la situation.

Si la situation dépend de circonstances extérieures plutôt que des actions de l'investigateur, alors on fait appel à un test de chance.



Guide pour utiliser les règles dans des situations spécifiques

Voici quelques exemples d'objectifs et de la façon dont un gardien pourrait utiliser les règles pour les résoudre. Ce ne sont pas des règles gravées dans le marbre, simplement des suggestions pour vous aider à comprendre comment il est possible d'utiliser les tests pour toutes sortes d'objectifs.

Gagner au casino

La plupart des jeux d'argent sont basés sur la chance. Toutefois, les probabilités étant truquées en faveur de la maison, un simple test de chance serait donc trop généreux. Peut-être s'agit-il d'une situation où vous pourriez demander un test en divisant par deux la valeur de chance de l'investigateur ? Vous pourriez également créer une règle maison pour simuler les sensations induites par le jeu, demandant trois tests de chance pour représenter la soirée au casino et établir les conséquences possibles avant de lancer les dés. Laissez le joueur décider de ce qu'il est prêt à risquer. S'il remporte les trois tests, il gagne le gros lot et multiplie sa mise par dix. S'il n'en remporte que deux, il gagne, mais moins. S'il ne remporte qu'un test, il repart avec sa mise. S'il perd les trois tests, il finit endetté.

Tendre une embuscade

Un investigateur veut se dissimuler et attaquer avec un avantage. S'il réussit un test de Discrétion opposé à la compétence Trouver Objet Caché de sa cible, vous pouvez lui accorder un dé bonus à sa première attaque ou lui offrir simplement un succès automatique.

Échapper à la noyade

Un investigateur tombe dans des eaux agitées et doit nager pour ne pas se noyer. Le gardien demande un test de Nager avec pour objectif « ne pas se noyer ». Si le joueur échoue, son personnage ne fait aucun progrès et peut boire la tasse. Il doit alors faire un test de CON pour éviter que l'investigateur ne perde 1D6 points de dégâts par round (cf. *Autres formes de dégâts*, page 110). La situation exige un test redoublé. La seule alternative serait que l'investigateur abandonne et se noie. Si le joueur rate le test redoublé, son investigateur est épuisé et coule, subissant 1D6 points de dégâts par round. Le gardien doit alors prendre une décision cruciale : soit l'investigateur est sur le point de mourir, soit le courant le ramène sur une berge un peu plus tard. S'il opte pour la première option, l'investigateur continuera de perdre des points chaque round jusqu'à ce que quelqu'un le sauve. Si personne ne se trouve dans les environs, le gardien pourrait laisser tomber les dégâts de noyade et décréter que le test redoublé raté signifie que le personnage se retrouve ramené par le courant sur quelque plage inconnue, dépouillé de tous biens et dans une terrible situation.

Étrangler un ennemi

L'attaquant utilise d'abord une manœuvre de combat avec pour objectif « attraper ma victime pour pouvoir l'étrangler ». Les règles de combat de base gèrent cela parfaitement. Une fois la manœuvre réussie, chaque round passé à étrangler sa victime permet à l'attaquant (qui agit désormais avec un dé bonus, ayant réussi sa manœuvre de combat) d'utiliser la compétence Combat rapproché pour effectuer des attaques comme décrit dans les règles, les dégâts étant interprétés comme les conséquences de la strangulation. Notez comment cette interprétation utilise les règles de combat de base.

Règles maison

Si vous souhaitez modifier ou créer une règle maison pour répondre à des circonstances spécifiques, réfléchissez longuement avant de le faire.

Êtes-vous sûr que ce que vous voulez faire ne pourrait pas être géré avec autant d'efficacité en utilisant les règles de base ? Est-ce qu'une règle maison ajoutera véritablement quelque chose à la partie ?

Ce jeu comprend des règles spécifiques pour le combat, les poursuites, la magie, la chance et la Santé Mentale et physique. Tout le reste est géré par des tests de compétence. Par exemple, il n'y a pas de règles spéciales pour savoir combien de temps une personne peut survivre sans manger et boire ou le temps qu'il faut pour pénétrer dans un réseau informatique. Ces choses peuvent être décidées par le gardien lorsqu'elles s'avèrent nécessaires en utilisant les règles de base et un peu de bon sens. Si un de ces éléments joue un rôle crucial dans un scénario spécifique, il pourra néanmoins être utile de concevoir une règle sur mesure se concentrant spécifiquement sur cet aspect.

Lorsque vous créez une règle maison, allez au plus simple. Concentrez-vous sur une seule compétence ou sur un nombre limité de caractéristiques ou de compétences et décidez d'une méthode pour enregistrer les niveaux de réussite. Essayez d'intégrer les décisions essentielles susceptibles d'être prises par les joueurs. De telles actions pourraient modifier le niveau de difficulté ou le genre de compétence utilisée.

Bien sûr, le livre de règles pourrait tenter d'aligner des règles spécifiques pour chaque éventualité, mais cela entraînerait la création d'un jeu dans lequel il faudrait constamment se référer et qui restreindrait chaque personne pour chaque action. ***L'Appel de Cthulhu*** est un jeu souple, où le gardien est encouragé à utiliser de façon créative sa règle la plus élémentaire : le test de compétence.

> Vous écrivez un scénario qui commence avec les investigateurs perdus dans le désert avec une quantité limitée de nourriture et d'eau. Le but est de concevoir une règle mettant en avant les effets de la privation et de la fatigue. Un séjour dans le désert est la porte ouverte à la déshydratation, à la désorientation, à la faim, aux coups de soleil et à l'épuisement physique. Vous décidez que la caractéristique essentielle derrière tout cela est la CON. Se perdre dans le désert mènera inévitablement à la mort, les points de vie seront donc utilisés pour enregistrer les échecs. Les joueurs devront effectuer un test de CON pour chaque jour de jeu passé là-bas. Un investigateur ratant son test encaissera 1D3 points de dégâts. Ces derniers devraient normalement guérir, mais vous décidez qu'aucune guérison ne sera possible à cause des terribles conditions. Les points de vie d'un investigateur pourraient bien tomber à zéro en une poignée de jours, être suivis de l'inconscience puis de la mort. Cette « nouvelle » règle correspond bien à vos intentions et vous l'incorporez donc au scénario.

Tests de caractéristiques

Les règles de base présentent une méthode pour générer des caractéristiques et créer un investigateur. Une série d'approches alternatives est présentée au Chapitre 3 : Création des investigateurs. Les joueurs veulent de la constance. Si vous autorisez un joueur à relancer les dés ou à changer de caractéristique, soyez prêt à justifier votre choix et à appliquer la même approche aux autres joueurs.

Scènes d'action

Les scènes impliquant plusieurs investigateurs, personnages non-joueurs et/ou monstres peuvent vite devenir confuses, surtout lorsque vous essayez de savoir qui fait quoi et à quel moment.

Pour garder le contrôle, vous devriez établir rapidement une liste des investigateurs et des personnages non-joueurs par ordre décroissant de DEX. Commencez par le haut, à la valeur la plus élevée, et résolvez son action, puis

continuez en descendant le long de la liste. Le round s'achève quand tout le monde a pu jouer. Revenez alors au sommet de la liste et recommencez jusqu'à ce que la situation ou la scène soit résolue.

Certaines actions prennent plus de temps que d'autres. Les règles définissent parfois le temps qu'il faut pour accomplir une tâche spécifique, par exemple en ce qui concerne les attaques et les sortilèges, mais d'autres vous demanderont de prendre une décision en tant que gardien.

Ricardo Moore tente de crocheter une serrure pendant que ses compagnons le protègent d'adorateurs en colère. Le gardien estime qu'il faudra 3 rounds de combat pour réussir cette action, plus en cas de redoublement du test.

« Mais c'est comme ça que ça marche en vrai »

Lorsque vous tranchez vis-à-vis de ce qui est possible en jeu, tentez de contrebalancer ce qui vous semble réel avec ce qui vous semble dramatiquement approprié. S'il est clair que devenir esclave de la vraisemblance ne produira qu'un dénouement d'un ennui mortel, essayez de vous montrer plus créatif. Cela ne signifie pas que vous devriez vous livrer entièrement à la fantaisie. Cependant, si vous devez justifier un événement objectivement indésirable par la phrase « Mais c'est comme ça que ça marche en vrai », vous devriez vous demander si vous ne pouvez pas proposer quelque chose de plus enthousiasmant. Un coup de fusil, par exemple, pourrait fort bien ne pas envoyer quelqu'un voler dans les airs en vrai, mais si l'idée vous plaît, quel mal y a-t-il à le faire ?

Mouvement

Toutes les distances étant approximatives, basées sur des descriptions narratives, des mesures précises sont rarement nécessaires. Si vous avez tout de même besoin de nombres plus précis, nous vous conseillons de considérer qu'un personnage peut traverser normalement un mètre par point de mouvement (MVT) en un round de combat. Un humain moyen peut ainsi faire 8 mètres en un round de combat. S'il sprinte, il pourra couvrir cinq fois cette distance, mais il se fatiguera vite.

Points de vie et blessures physiques des personnages non-joueurs

Vous devriez utiliser les règles de dégâts ordinaires pour les personnages non-joueurs. Ces derniers sont cependant sous votre contrôle. Si vous décidez qu'un tel personnage a une crise cardiaque et qu'il tombe raide mort, eh bien c'est ce qui lui arrive. Cela implique aussi que si un investigateur frappe un personnage non-joueur et que vous décidez que le malheureux est tué sur le coup, les choses se passent ainsi. Vous n'avez même pas besoin de demander un test d'attaque ou un jet de dégâts si vous n'en avez pas envie. Si un investigateur tient un personnage non-joueur à sa merci (avec un couteau sous la gorge par exemple) et s'il déclare qu'il le tue, vous pouvez l'y autoriser sans utiliser les dés si c'est ce que vous voulez. Cela devra bien sûr être exceptionnel. Ces exemples illustrent cependant l'idée que vous n'êtes obligé d'appliquer les règles que lorsqu'elles affectent directement un investigateur. Vous pouvez faire tomber un plafond sur la tête d'un personnage non-joueur sans faire de jet de dés, mais le personnage d'un joueur bénéficiera toujours d'une chance de s'en tirer. Dans ce cas, il aura la possibilité d'esquiver le plâtre ou de remarquer les fissures avant le drame.

Les joueurs peuvent estimer les blessures d'un personnage non-joueur en gardant la trace des dégâts qu'ils ont infligés ou simplement en se fiant à ce que leur investigateur perçoit, bien que ces deux éléments puissent ne pas être entièrement fiables. Le personnage non-joueur pourrait bénéficier de défenses magiques ou feindre d'être blessé. Quand un test réussi de Premiers soins ou de médecine est utilisé sur un



tel personnage, nous vous conseillons d'indiquer si la cible est mourante, morte ou en vie.

Les investigateurs pourraient réduire un ennemi à l'inconscience, une condition dont il pourrait probablement guérir avec du temps. Cela pourrait leur offrir un dilemme moral : permettront-ils à un adorateur maléfique de survivre ou se résoudront-ils à une exécution de sang-froid ? Dans la plupart des cas, un meurtre devrait déclencher un test de Santé Mentale.

Poursuites

La tâche de décrire l'environnement fait généralement partie des attributions du gardien. Lors d'une poursuite, cependant, un joueur peut se sentir encouragé à le faire quand il remporte un test de chance. Certains joueurs pourraient se montrer hésitants, auquel cas vous devriez les guider par quelques questions et les encourager à élaborer à partir de leurs réponses.

Harvey court le long d'une rue, poursuivi par un gang enragé. Le gardien n'a aucun plan des environs et décide de laisser le hasard décider. Anne, la joueuse d'Harvey, remporte le test de chance et gagne le droit de décrire les prochains lieux. La pauvre n'a pas l'air à l'aise avec l'idée.

GARDIEN – *Ok, donc tu cours le long de la rue, elle est pleine de gens venus faire leurs achats du soir ou rentrant du travail. Tu as réussi ton test d'Esquive et tu te faufiles aisément au milieu des passants. Des allées s'étendent à droite et à gauche, quelques boutiques sont encore ouvertes, où est-ce que tu te diriges ?*
ANNE – *Hum, je prends une des ruelles sur le côté.*
GARDIEN – *Super. À quoi elle ressemble ? Claire, ou pleine d'obstacles, de poubelles ? Est-ce qu'il y a quelqu'un ?*
ANNE – *Il y a un camion-poubelles et des éboueurs sont en train de le remplir.*
GARDIEN – *Tu essayes de passer au milieu d'eux, du coup ?*
(Le gardien résume ce que lui dit la joueuse, et définit plus clairement les lieux en prenant des notes.)
GARDIEN – *Le prochain lieu est donc une ruelle, partiellement bloquée par un camion-poubelle et des éboueurs. L'endroit contient un obstacle nécessitant un test d'Esquive.*

Présenter les horreurs du Mythe

Dans le Chapitre 14 *: Monstres, animaux et divinités anciennes*, chaque créature dispose d'une description, généralement tirée d'une nouvelle liée au Mythe. C'est un bon début, mais il faut savoir les développer et les paraphraser, afin d'éviter que les monstres récurrents ne deviennent banals.

Utiliser des images pour représenter les horreurs du Mythe de Cthulhu est problématique. Bien qu'internet et de nombreux livres puissent fournir des informations sur certaines entités, ils ne constituent pas forcément un idéal et peuvent parfois vous détourner du sentiment horrifique qu'en tant que gardien vous essayez de bâtir. Pour les mêmes raisons, sortir de votre sac une figurine de Grand Ancien risque surtout de mettre un coup d'arrêt à la tension que vous aviez patiemment élaborée jusque-là. De telles figurines pourront être utilisées plus tard, quand vous aurez correctement établi la scène et embarqué vos joueurs dans une ambiance terrifiante.

Comme le savent de nombreux réalisateurs, la devise « moins vous en montrez, mieux c'est » est essentielle si votre but est de présenter des entités démentes de par-delà le temps et l'espace. Essayez de décrire les monstres de manière vague, d'esquisser leur caractère extraterrestre et de laisser l'imagination des joueurs remplir les creux.

Chaque fois que vous présentez un monstre, présentez-le comme si c'était la première fois. Faites-en une description intense et viscérale. Un Profond n'est jamais un homme-poisson parmi d'autres. Il s'agit toujours d'une créature des profondeurs d'un océan aussi vieux que le temps lui-même, un monstre dont la seule présence vous frappe en plein dans l'estomac, un être capable de dégoûter votre humanité dans ce qu'elle a de plus profond. Souvenez-vous-en bien : ce n'est jamais un simple Profond.

Prenez cette description d'un chien de Tindalos :
« Sortant d'un coin de la pièce bondit un chien de Tindalos. Il est sur le point de t'attaquer… »
Peut-être pourrions-nous faire un petit peu mieux :
"Un chien à l'aspect étrange apparaît dans un coin de la pièce. Ses yeux sont jaunes et sa peau bleu pâle. Il te lance un grognement haineux, puis s'appuie sur ses pattes arrière et bondit sur toi…"
Et pourquoi ne pas dire ceci à la place :
« Alors que tu fouilles la pièce, une odeur atroce agresse tes narines. Tu te retrouves à étouffer, pris à la gorge par cet air fétide. Tes yeux se tournent irrésistiblement vers le coin nord-est tandis qu'une lumière jaunâtre semble se mettre à suinter des murs. La lumière devient plus intense, te brûlant les yeux. Il t'est difficile de voir véritablement à travers, mais tu aperçois une forme sombre émerger du coin et sortir de la répugnante lumière jaune. Tes cheveux se dressent sur ta tête au moment où tu réalises que quelque chose de maléfique approche. Tu entends un grognement terrible, inhumain, et vois une mâchoire grande ouverte sur une rangée de dents tranchantes comme autant de rasoirs… »
En donnant le ton avec une description appropriée, vous laisserez l'imagination du joueur faire le reste.

Jouer les entités extraterrestres

Et puis il y avait aussi le désordre dans le garde-manger, la disparition de certains articles et les tas bizarrement comiques de ces boîtes de conserve ouvertes de la plus étrange des façons et dans les endroits les plus improbables. La profusion d'allumettes répandues, intactes, brisées ou consumées, formait une autre énigme mineure, tout comme les deux ou trois toiles de tentes et vêtements de fourrure que nous trouvâmes sur le sol avec d'étranges et déconcertantes entailles, dues à quelques efforts maladroits pour d'inimaginables adaptations.

— H. P. Lovecraft,
Les Montagnes hallucinées

Seul le gardien sait comment les créatures du Mythe doivent se comporter. Tout ce qu'elles font peut avoir de l'importance et elles sont capables d'influencer les investigateurs de toutes sortes de façons. Dans de trop nombreuses parties, les monstres apparaissent, grognent ou parlent dans une langue incompréhensible avant d'attaquer. Cette façon de les présenter est limitée, prédictible et indigne du Mythe.

Les créatures intelligentes construisent, expérimentent, bâtissent des cultes, apprennent, font de la magie, interrogent, torturent et font tout ce que des humains pourraient faire. Bien sûr, elles font également d'autres choses, des choses inexplicables ou incompréhensibles.

L'horreur, le mystère, l'ambiance de la partie sont mieux servis si leurs comportements sont inhabituels et inquiétants. Les actions de telles créatures dépassent l'imagination et vous devriez faire de votre mieux pour les dépeindre comme des entités sinistres, menaçantes et répugnantes.

Permettre à un monstre d'être facilement identifié lui ôte tout mystère et révèle des détails sur l'intrigue. Ne laissez pas les investigateurs obtenir des informations sans en payer le prix. S'ils parviennent à se rapprocher de la chose elle-même, ce n'est toujours pas un simple Profond, mais une chose sombre, dégouttant d'eau, à moitié immergée, couverte

d'algues et puant comme un poisson mort depuis des lustres.

Quand les monstres meurent, à vous de décider s'ils présentent des symptômes de détresse, s'ils s'effondrent simplement ou s'ils disparaissent. Les êtres du Mythe qui décèdent tendent à se dissoudre ou à s'évaporer, le nuage délétère étant rapidement remplacé par un endroit humide et repoussant, comme pour Wilbur Whateley dans la bibliothèque de l'Université Miskatonic dans L'Abomination de Dunwich. Un destin bien pratique puisqu'il laisse les investigateurs sans la moindre preuve matérielle.

Les descriptions n'ont pas besoin d'être uniquement visuelles. Elles feront plus vraies si vous utilisez deux sens ou plus, comme la vue et l'odorat. Le monstre a-t-il laissé une trace de limon visqueux derrière lui ? Décrivez sa texture. Émet-il une odeur pestilentielle ? Le limon, se dissolvant, lâche-t-il un étrange gémissement haut perché ? Ne perdez pas trop de temps au risque de casser le rythme de la partie pour trouver le mot juste, mais gardez à l'esprit que la texture, l'odeur, le goût et la qualité lumineuse sont des facteurs pouvant être utilisés. L'odeur est particulièrement évocatrice, peut-être parce qu'elle ne peut être communiquée par des représentations indirectes comme les photographies, la radio ou la télévision. Nous savons qu'une chose est présente physiquement, avec nous, quand nous la sentons. Parfois la simple proximité d'un monstre du Mythe peut faire se dresser les cheveux sur la tête d'un investigateur.

Les preuves qu'une créature laisse derrière elle (mares, empreintes, fragments, écailles, etc.) ou les dégâts qu'elle a infligés offrent un moyen beaucoup plus intéressant de permettre des déductions en ce qui concerne son identité ou ses objectifs. Une série d'indices s'additionnant à un monstre terrifiant sont les ingrédients d'une partie des plus fascinantes.

Souvenez-vous que presque toutes les races du Mythe, dont les mi-go, le peuple serpent et les Profonds, sont d'intelligence au moins humaine, qu'ils vivent plus longtemps et que leur connaissance du monde et du cosmos qui les entourent est plus approfondie que la nôtre. Laquelle de ces entités semi-immortelles serait prête à risquer sa vie dans les griffes de l'équivalent d'une bande de chimpanzés ? Sans raison de se battre, les créatures intelligentes se replient. Évitez les négociations entre les investigateurs et leurs adversaires inhumains. De telles actions sous-entendent que les monstres opèrent à un niveau humain et diminuent l'impression de terreur.

Les shoggoths et autres entités de moindre intelligence devraient être terriblement imprédictibles et brutaux. De telles créatures peuvent se lancer dans des assauts furieux à la colère dévastatrice. Le défi se fait ici physique, et le gardien devra avertir suffisamment ses joueurs du destin funeste qui les attend. Attaquer le shoggoth qui vit dans les grottes peut constituer un problème épisodique, susceptible de revenir à plusieurs reprises jusqu'à ce que les investigateurs trouvent le moyen de le détruire (s'ils survivent suffisamment longtemps), de l'enfermer ou de le bannir.

Regarder ailleurs ne vous sauvera pas

Et tandis que je contemplais les ondulations qui témoignaient des torsions des vers en dessous, je ressentis un frisson de par-delà l'endroit où le condor s'était envolé, comme si ma chair avait capté une terreur que mes yeux devaient encore apercevoir.

— H. P. Lovecraft,
Ce que la lune apporte

Cette citation illustre la façon dont nous percevons avec tous nos sens et pas seulement notre vue. Étant donné la nature extraterrestre du Mythe, nous pourrions même percevoir sa présence par le biais de quelques sens primaires par-delà ceux que nous connaissons. Détourner les yeux de l'écran de télévision peut bien nous protéger de la vision de scènes horrifiques non désirées, mais cela ne suffira que rarement face à la présence tangible, indicible, d'un monstre du Mythe.

Gagnants et perdants

Une partie de ***L'Appel de Cthulhu*** n'est pas une compétition entre le gardien et les joueurs. Si les règles s'assurent que tout le monde soit traité avec impartialité, aucun mécanisme cependant n'existe pour renforcer l'équilibre entre vous et les autres participants. Cet équilibre dérive directement des décisions que vous prenez en qualité de gardien. Vous décidez de ce que les investigateurs rencontrent, vous décrivez la scène, vous décidez des actions des personnages non-joueurs.

Vous pouvez facilement faire jouer le destin en défaveur des joueurs. Aucune règle n'est là pour limiter ce que vous leur présentez. Si vous décidez qu'une horde de sombres rejetons leur tombe dessus pendant leur sommeil, ils ne pourront pas faire grand-chose pour sauver leurs vies. Cela ne produira néanmoins ni une très bonne partie, ni des joueurs très heureux. Vous devez mesurer le niveau de la menace et avoir conscience que de nombreux monstres présentés dans ce livre sont capables de balayer une équipe tout entière. Leur meilleure option est bien souvent de fuir pour pouvoir se battre un jour de plus.

Avertir les joueurs

Aussi souvent que possible, le gardien devrait faire en sorte d'offrir aux joueurs une chance d'éviter la mort de leurs personnages. Cela ne veut pas dire que vous devriez diminuer les capacités des monstres et des méchants de vos parties, ou les pousser à retenir leurs coups quand ils infligent des dégâts aux investigateurs. Nous vous recommandons plutôt de donner aux joueurs trois chances d'éviter une mort certaine.

Les investigateurs se sont introduits dans une planque du culte de la Langue sanglante et sont en train de fouiller les lieux à la recherche d'indices sur les plans secrets des fanatiques pour semer le chaos dans la ville de New York. Ils ignorent que le culte dispose d'un shoggoth vivant dans un bassin souterrain. Le monstre est puissant et risque bien de tuer certains personnages, voire le groupe tout entier en cas de rencontre fortuite. Un tel événement signifierait la fin prématurée de la partie, le gardien offre donc aux joueurs trois chances d'éviter une confrontation :
La première chance advient quand le gardien discute avec les joueurs de leur plan pour fouiller la planque. Pleins d'enthousiasme, les joueurs veulent aller au plus vite, au point d'en oublier toute prudence. Pendant la conversation, le gardien reformule ainsi ce qu'ils disent :
« Alors vous pensez que le Culte de la Langue sanglante se cache ici et vous voulez foncer à l'intérieur, armes en main, sans la moindre preuve que c'est bien le bon endroit ? » Il espère que quelque chose dans la phrase mettra la puce à l'oreille des joueurs et qu'ils se diront qu'un peu de prudence ne peut pas faire de mal. Ils pourraient peut-être observer l'endroit et rassembler des informations sur les activités du culte.

Après avoir espionné la planque pendant des jours, les joueurs ont reconnu certains adorateurs et sont maintenant certains d'être au bon endroit. Les investigateurs entrent discrètement dans les lieux et fouillent les nombreuses pièces du bâtiment quand ils tombent sur un fanatique isolé. Après un affrontement rapide, ils le capturent et décident de l'interroger avant d'aller plus loin. Le gardien utilise cette opportunité

pour leur donner un deuxième indice sur la dangerosité des cavernes sous leurs pieds. Quand les joueurs demandent au fanatique ce qui se trouve dans les grottes, le gardien répond : « Descendre dans la grotte, hein ! Bonne idée, oui, allez donc là-bas et jetez un œil au bassin ! Vous n'aurez que ce que vous méritez ! Ah ah ah ! » Le gardien dépeint le fanatique comme un homme aussi fou que dangereux, espérant que les joueurs comprendront que ce qui se trouve dans les grottes en dessous est dangereux.

Ignorant pour le moment ces indices, les joueurs attachent l'adorateur et le cachent dans un placard avant de foncer vers les cavernes pour jeter un œil au bassin. (Qui a dit que les joueurs écoutaient toujours le gardien ?). Explorant la cave, l'un d'entre eux découvre un trou dans le sol ainsi qu'une volée de marches. Au moment où ils contemplent les profondeurs, ils reçoivent un troisième et dernier avertissement : « Les marches de pierre ont l'air visqueuses et une odeur répugnante émane des profondeurs : quelque chose de maléfique se trouve ici. Vous pouvez entendre l'eau clapoter plus bas, comme si quelque chose d'énorme remuait dans un bassin. Un bruit hideux résonne là-dessous, comme celui d'un furoncle répugnant éclatant soudain. Rien de bon ne peut émettre de tels effluves. »

Maintenant, la décision des joueurs ne dépend plus que d'eux. Le gardien les a avertis trois fois qu'il valait mieux ne pas descendre sous terre. Les investigateurs sont un peu mieux préparés à ce qui les attend, mais mieux vaudrait pour eux éviter le shoggoth et fuir !

Tests de Santé Mentale ratés

L'impression de pouvoir se contrôler est une des qualités essentielles de la Santé Mentale. Un personnage non-joueur pourrait pointer un pistolet sur la tête d'un investigateur et demander des informations sur un segment manquant du Disque de R'lyeh, la décision finale entre une trahison et une balle dans le crâne resterait entre les mains du joueur. En revanche, lorsqu'un test de Santé Mentale est raté, l'investigateur perd tout contrôle de soi et peut agir d'une façon contraire à ses intérêts.
Les personnes qui perdent tout contrôle peuvent se blesser ou faire du mal aux autres, même des proches, ou agir de façon contraire à ce qu'elles feraient dans leur état normal. Pour simuler cette perte de maîtrise, l'investigateur est remis au gardien pour une courte période. Chaque fois qu'un test de Santé Mentale est raté, vous prenez momentanément le contrôle de l'investigateur et dictez sa prochaine action. Comme toujours, vous devriez vous efforcer de mener la partie sur le thème de l'horreur et considérer en quoi une action involontaire pourrait vous y aider. Par exemple, si les investigateurs se cachent sous un lit quand le culte cannibale entre dans la maison, l'un d'entre eux pourrait bien hurler après avoir vu les adorateurs préparer leur repas et raté son test de Santé Mentale. Si le test de Santé Mentale entraîne la folie, le gardien garde le contrôle des actions de l'investigateur pour la durée de la crise de folie passagère. Ce ne sera pas pour longtemps (du moins en temps réel). Une fois la crise terminée, le contrôle de l'investigateur est rendu au joueur. Notez la différence entre la folie passagère, de courte durée, et la folie sous-jacente, plus longue. Le gardien ne dirige le personnage que durant la folie passagère, et le joueur garde les rênes pendant la folie sous-jacente.

Les joueurs pourraient profiter de la folie sous-jacente de leur investigateur pour le dépeindre comme « fou » en permanence. S'ils sont autorisés à incarner leur personnage comme bon leur semble, vous pourriez leur rappeler qu'une folie sous-jacente ne veut pas forcément dire que la victime se comporte comme un dément à longueur de temps. En effet, même s'il présente une faiblesse intérieure, l'investigateur agit et fonctionne de façon complètement normale dans les situations de la vie de tous les jours. Bien sûr, à la première perte de Santé Mentale, la folie passagère reprendra le contrôle pendant un moment.

Au bout du chemin, la folie permanente arrachera pour toujours le contrôle de son investigateur au joueur.

Un bon moyen d'envisager une partie de ***L'Appel de Cthulhu*** est de la voir comme une lutte entre le joueur et le gardien pour le contrôle de l'investigateur. Le joueur est le représentant de la rationalité et de la Santé Mentale, quand vous jouez le rôle du petit diable sur l'épaule de l'investigateur qui ne cesse de pousser ce dernier dans des situations menant à la prise de contrôle, à la folie et aux comportements irrationnels.

Délires

Les délires ont un impact plus fort quand ils sont reliés d'une façon ou d'une autre à l'investigateur. Vous pouvez par exemple noter des éléments liés au profil du personnage et utiliser ces aspects pour vous servir d'inspiration. Un investigateur isolé pourrait décider de partir explorer une vieille maison étrange et y trouver soudain un bon ami à lui, tiré de son profil. L'événement tout entier pourrait en fait n'être qu'un délire se déroulant dans le domicile du personnage.

Un certain nombre de films constituent de bonnes sources d'inspiration pour les délires et hallucinations, par exemple *L'Armée des douze singes, Bug, L'Échelle de Jacob, Fight Club, Le Labyrinthe de Pan, Lovely Bones, Mulholland Drive, Shining* ou *Synecdoche, New York*. Dans ces films, les personnages luttent pour différencier la réalité et le monde des hallucinations. En tant que spectateurs, nous ne sommes pas toujours certains de ce qui est vrai et de ce qui est imaginaire.

Faire peur aux joueurs

« Que seraient vos impressions, sérieusement, si votre chat ou votre chien se mettait à vous parler et à argumenter avec vous avec des accents humains ? Vous seriez submergé par l'horreur, j'en suis sûr. Et si les roses de votre jardin chantaient d'étranges litanies, vous deviendriez fou. Et imaginez que les pierres de la route se mettent à enfler et grandir sous vos yeux, et que les cailloux que vous aviez remarqués la nuit se retrouvent couverts de bourgeons de pierre au matin ? »

— Arthur Machen,
Le Peuple blanc



Le genre horrifique peut être particulièrement amusant. Sous les cœurs battants et les tempes en sueur, une part de la nature humaine est de trouver du plaisir dans l'effroi dès lors que cette peur n'est pas « pour de vrai ». Bien sûr, il est rare de faire véritablement peur à quelqu'un dans un jeu fait de dés et de papiers, mais soyez sûr que cela peut arriver.

Le cadre du jeu est ostensiblement celui du monde réel duquel nous sommes intimement familiers. Pendant la partie, faites de votre mieux pour rendre le monde réaliste aux yeux des joueurs pour qu'ils s'y sentent comme chez eux. Si un monstre apparaissait dans la vraie vie, la plupart d'entre nous seraient terrifiés. Un joueur aura peu de chance d'être effrayé si une entité vient frapper à la porte de sa maison parce qu'il sait qu'il s'agit d'un jeu horrifique et s'attend à rencontrer des créatures extraterrestres. Au lieu d'utiliser un monstre pour faire peur aux joueurs, essayez de déjouer leurs attentes sur la façon dont les choses fonctionnent dans le monde « réel ». Prenez l'événement suivant par exemple : l'investigateur dit au revoir à sa femme tandis qu'elle quitte la maison pour se rendre à son travail. Cinq minutes plus tard, cette même femme descend l'escalier dans sa robe de chambre. Ne donnez aucune explication. Lorsque c'est possible, introduisez une dissonance cognitive, c'est-à-dire la présence simultanée de deux idées s'opposant mutuellement dans l'esprit du joueur et vous ouvrirez la porte à la peur, son esprit luttant pour donner un sens à la situation. Nous prenons peur lorsque les choses perdent leur sens, surtout quand ces choses font partie de notre vie de tous les jours, de ces éléments que nous sommes censés comprendre et sur lesquels nous nous reposons.

Le rythme travaille merveilleusement avec les attentes déjouées pour créer une escalade dans la tension et l'horreur. Mettez les joueurs face à des problèmes. Quand un joueur semble sur le point d'arranger les choses, ajoutez une complication supplémentaire. Relisez vos scénarios, pensez aux problèmes qui se dresseront devant les investigateurs et essayez d'en trouver d'autres en cours de partie.

Harvey a découvert qu'un culte opérait dans une ville locale (problème 1). L'enquête lui permet de découvrir que ses membres prévoient quelque chose d'horrible pour la fête du lendemain (problème 2). Continuant son investigation, il trouve des preuves reliant son oncle Théodore aux activités du culte et se demande si cette information est fiable (problème 3).



Harvey, désespéré, cherche à obtenir l'aide d'un vieil ami, Matthias Nixon, qui s'y connaît en magie. L'investigateur ne sait pas que son camarade est en pleine transition et qu'il se change peu à peu en goule. Nixon lui propose un marché : il l'aidera, mais Harvey devra lui fournir un cadavre humain frais (problème 4).
Les problèmes d'Harvey ne cessent de s'empiler et les aiguilles ne cessent de tourner !

La magie

La magie fait partie du Mythe de Cthulhu et l'être humain ne pourra jamais la comprendre complètement. Chaque sortilège bénéficie de sa propre description au Chapitre 12 : Grimoire. Puisqu'il relève du domaine du gardien, il est susceptible d'être modifié. Vous êtes libre de changer n'importe quel aspect d'un sortilège au gré de vos envies. L'idée de constance est antithétique avec celle de récit horrifique. Lovecraft lui-même ne s'y est jamais astreint, et vous devriez suivre son exemple. Lorsqu'un sortilège ou un monstre a été introduit dans une histoire donnée, vous voudrez probablement le garder tel quel pour toute la durée de ladite histoire, mais cela ne veut aucunement dire que dans un autre récit avec éventuellement d'autres investigateurs la créature ou le sortilège ne pourront pas se manifester de façon entièrement différente.

Le sortilège Lame de Fond (cf. page 258) nécessite une grande étendue d'eau salée pour fonctionner. Ses effets sont décrits sous la forme d'une énorme vague océane s'écrasant sur la cible. Il n'y a aucune raison de ne pas changer cela en une force invisible ou un vent si fort qu'il arrache la chair des os de ses victimes.

De même, en ce qui concerne les dangers liés au premier lancement d'un sortilège, nous vous encourageons à incorporer vos propres idées aux accidents, par exemple pour les adapter au scénario.

Tomes

Vous devriez l'avoir noté, les règles décrètent que vous décidez quand un test est nécessaire, et cela s'applique également à la lecture des tomes et à l'utilisation de la magie. Si la lecture d'un ouvrage est essentielle à la progression de votre intrigue, évitez de demander un test au risque d'obtenir un échec.

Utiliser la règle optionnelle "Utilisation spontanée de la compétence Mythe de Cthulhu"

Il est clair que cette option doit être utilisée avec parcimonie, car elle place un pouvoir disproportionné entre les mains des joueurs. Quand un investigateur n'a que 2 % dans la compétence Mythe de Cthulhu, les chances de pouvoir user de magie spontanée sont extrêmement réduites. Devant une si faible chance de succès, vous pourriez être tenté de donner à un personnage une chance d'atteindre un objectif majeur comme réveiller les morts. Cela deviendra problématique si le même investigateur finit par atteindre 50 % dans sa compétence. Ce qui n'était au départ qu'une maigre chance de succès devient maintenant une probabilité élevée et l'investigateur devient alors capable de réveiller les morts de façon quasi quotidienne. Vous êtes le seul à pouvoir décider de ce qui convient à votre partie, mais faites bien attention à ne pas accepter des objectifs démesurés simplement parce que les chances de succès sur le moment sont extrêmement minces. Devoir réduire drastiquement les capacités d'un investigateur par la suite donnera au joueur l'impression d'être pénalisé et devrait être évité avec un peu de vision à long terme.

Lorsque vous devez déterminer l'objectif d'une utilisation de la compétence Mythe de Cthulhu, utilisez un sortilège comparable comme guide en ce qui concerne les coûts et les conditions. Une fois l'objectif choisi, dites au joueur combien de points de magie cela lui coûtera ou annoncez que le lancement d'un dé (par exemple 1D8) déterminera la perte de points de magie. Chaque utilisation spontanée de Mythe de Cthulhu devrait être aussi unique que dangereuse. Échouer au test devrait avoir des conséquences terribles (cf. *Rater un test redoublé d'incantation*, page 164).

Vous pourriez décider de vous montrer plus généreux lors de la détermination de l'objectif lié à l'utilisation de la compétence Mythe de Cthulhu si ce dernier était lié à la profession de l'investigateur. Un docteur pourrait ainsi devenir un personnage à la Herbert West, un savant fou obsédé par la réanimation des tissus morts.

Entrer dans le monde du Mythe de Cthulhu

Lorsqu'il installe une ambiance, le gardien devrait insister sur une transition par laquelle passent les investigateurs quand ils prennent conscience de la réalité du Mythe. Pour quelqu'un qui n'a pas de points dans la compétence Mythe de Cthulhu ou qui refuse d'y croire (cf. *Devenir croyant*, page 166), le monde est un lieu d'espoir, un endroit où l'humanité a le potentiel pour vivre dans la joie, un berceau où l'investigateur peut espérer s'installer, fonder une famille et profiter d'une vie longue et heureuse. Par contre, pour ceux qui font ce pas irrévocable et qui comprennent la véritable nature de l'univers, cet éclairage optimiste s'éteint à jamais.
Quand quelqu'un se met à croire, le monde change et devient un endroit désagréable et menaçant ; les gens prennent un aspect étrange, agressif, le vent devient froid et dur. Il n'existe plus de lieu de repos, seulement de peur. Ce qu'il prenait autrefois pour les grandes conquêtes de l'humanité ressemble désormais à autant de coquilles vides. Là où auparavant de joyeux visages étaient là pour l'accueillir, il n'y a plus que des espions dont les yeux sont pleins de malice et de mépris. Ceux qui possèdent la connaissance du Mythe subissent un sort pire que la mort. Alors que leur Santé Mentale est peu à peu aspirée, les cauchemars augmentent, jusqu'à ce qu'ils perçoivent les horreurs même avec les yeux ouverts. Quand tout espoir disparaît, quand leur esprit se brise, ils peuvent l'entendre enfin, ne serait-ce qu'un dernier instant : le terrible appel de Cthulhu…

Terminer une histoire

Tout le monde apprécie une bonne fin, mais qu'est-ce qu'une telle chose ? Pensez aux films : certains se finissent sur une explosion (*Star Wars*), d'autres à un moment crucial (*Braquage à l'italienne*) et d'autres encore s'arrêtent tout simplement à mi-parcours (*No Country for Old Men*).

Une partie peut potentiellement continuer encore et encore, mais, en tant que gardien, il vous faudra savoir quand y mettre un terme. Le moment de la fin sera parfois évident, mais, parfois, il vous faudra décider de quand dire « coupez ». Si les investigateurs vainquent le grand méchant au cours d'une bataille dantesque, il s'agit évidemment d'un bon moment pour terminer la partie, mais les choses ne seront pas toujours aussi simples.

Si vous jouez depuis des heures et voulez mener la session vers sa fin, vous disposez de plusieurs options. Soit vous demandez aux joueurs s'ils veulent continuer l'histoire plus tard. Dans ce cas, amenez la partie jusqu'à un moment de suspense ou à un point suffisamment dramatique, puis cessez de jouer. Si les participants veulent terminer l'histoire, accélérez jusqu'à la scène finale. Un test d'Idée (cf. page 186) pourra vous aider dans ce cas à décider si les investigateurs commencent la scène finale dans une position avantageuse ou non. Dites aux joueurs ce qu'ils ont trouvé et où cela les emmène, et lancez la dernière scène in medias res. Le film *Planète Terreur* illustre parfaitement cette approche : pour simuler le problème lié à une pellicule manquante, le film saute brutalement à la dernière scène de carnage avec ses protagonistes au cœur de l'action.

Mort d'un investigateur

Dans certains cas, la mort d'un personnage, voire du groupe tout entier, peut offrir un dénouement aussi dramatique que mémorable. La mort d'un investigateur éjecte néanmoins un joueur de la partie, au moins jusqu'à ce qu'il ait pu créer un nouvel investigateur et rejoindre l'histoire. Ne soyez pas trop prompt dès lors à donner la mort si d'autres options intéressantes sont disponibles. Faire du jeu une expérience agréable pour tous est bien plus important qu'être l'esclave du réalisme.

Souvenez-vous néanmoins, il s'agit là d'un jeu horrifique et la menace de la mort et de la folie devrait accompagner les investigateurs dans chacun de leurs pas. Un personnage est contrôlé par un joueur et il n'existe que deux moyens de le lui arracher définitivement : la mort et la folie permanente.

Vous pourriez avoir tendance à faire preuve de clémence quand des dégâts sont infligés, mais notez bien que les dégâts cumulés au fil du temps mènent davantage à l'inconscience qu'à la mort. Les joueurs sont encouragés à s'attacher à leur investigateur, la mort de ce dernier devrait donc toujours constituer un événement significatif. Ne soyez pas surpris si un joueur accueille la mort de son personnage avec bonne grâce, surtout si cette mort est héroïque, a du sens ou constitue simplement une bonne anecdote !

Épilogues

Un bon moyen de terminer une histoire consiste à offrir à chaque investigateur un court épilogue. Vous pouvez vous en servir pour dire ce qui arrive à chacun suite aux événements terribles du récit et pour mettre une dernière fois en avant la contribution de chaque joueur à la partie. Faites le tour du groupe, parlez à chaque joueur en lui racontant le sort de son personnage. Pas besoin

de jets de dés ici, juste d'une brève description de ce que le futur réserve. Bien sûr, essayez de créer des épilogues dans l'esprit de Lovecraft et de la partie.

Les choses ne vont pas très bien pour un groupe de trois investigateurs embarqués dans *Au milieu des arbres millénaires*. Deux d'entre eux sont morts et le dernier survivant s'est enfui dans la forêt après une rencontre éprouvante avec le monstre du lac. Le gardien pourrait tout arrêter ici, mais il trouve cela un peu abrupt. Au lieu de cela, il suggère un bref épilogue et se tourne vers le joueur du survivant : « Que deviens-tu ? » Le joueur suggère que son investigateur retourne en ville, délirant à propos de « la chose dans le lac ». Le gardien rebondit sur l'idée : « Très bien, les villageois ne croient pas tes histoires de monstres aqueux. Malgré une fouille du lac, on ne trouve aucun élément susceptible de corroborer ton récit. Tu découvres qu'il est plus facile de siffler des bouteilles et d'oublier ton horrible expérience, mais de terribles cauchemars hantent chacune de tes nuits. Finalement, dévoré par le désir de te libérer de cette malédiction, tu te diriges une nuit vers le lac, une boîte de dynamite à la main… »



Créer des scénarios

Cette section s'intéresse aux ingrédients essentiels d'une aventure de ***L'Appel de Cthulhu*** et vise à vous aider à faire vos premiers pas dans la création de scénarios pour des groupes d'intrépides investigateurs.

Il n'existe pas d'approche unique dans la création d'aventures, pas plus qu'il n'existe de façon unique d'écrire un livre ou de composer une chanson. Voici une sélection de points de départ.

Commencer par les détails du cadre et construisre une histoire à partir de là
Ayant choisi le festival de Woodstock de 1969 comme décor, le gardien commence à se renseigner sur la période, sur les personnes impliquées, etc. pour s'en servir d'inspiration pour son intrigue.

Commencer par un événement mystérieux
Plutôt que de commencer par un cadre général, prenez un événement plus mystérieux ou simplement inexpliqué, par exemple celui de Tunguska en 1908 en Russie.

Concevoir une histoire alternative
Prenez un tournant de l'histoire et demandez-vous ce qui se serait passé si les choses avaient tourné différemment. Par exemple : et si Hitler avait utilisé la magie du Mythe pour gagner la guerre ?

Choisir un monstre ou un dieu
Utilisez une entité du Mythe en guise d'inspiration pour un scénario. Les vampires de feu vous apporteront le thème du feu par exemple. Ils pourraient être invoqués pour attaquer des gens et sont liés au dieu Cthugha. Qui pourrait bien adorer une telle divinité, vouloir invoquer ses serviteurs et pourquoi ?

Créer un culte
Dans les histoires de Lovecraft, de nombreuses entités du Mythe sont trop puissantes pour être vaincues par des adversaires humains et si horribles que la simple connaissance de leur existence provoque la folie. Lorsqu'il mettait en scène de telles créatures, Lovecraft avait besoin d'un moyen d'exposer des faits et de faire monter la tension sans interrompre prématurément son histoire. Les suivants humains lui ont offert le moyen de révéler des informations sur ces « dieux », mais sous une forme diluée, et de permettre à ses protagonistes de remporter des victoires insignifiantes. Si les investigateurs affrontaient des entités du Mythe toutes les semaines, ils ne survivraient guère longtemps. Les adorateurs humains, les fanatiques isolés, les savants fous et les autres vous fournissent des adversaires à la mesure de votre groupe, mais permettent aussi d'introduire de la diversité.

Survie et horreur
La motivation la plus élémentaire de l'être humain est la survie. Quel thème plus évident que le combat pour sa propre vie ? L'horreur « survivaliste » est un sous-genre populaire adapté aux scénarios où les investigateurs sont balancés la tête la première dans une situation mortelle et contraints à agir pour survivre.

Isolement
Souvenez-vous, la responsabilité incombe aux investigateurs. Ils devraient se sentir obligés d'affronter la situation plutôt que de chercher une aide extérieure comme la police. Certains endroits reculés seront parfois entièrement isolés, les investigateurs se retrouvant à des kilomètres de toute société, sans la possibilité de demander de l'aide. Dans d'autres situations, ils se seront isolés de leur propre volonté. Ils pourraient être recherchés pour un crime et s'être coupés du monde pour éviter l'arrestation. Dans de telles situations, les investigateurs évolueraient en marge de la société et en dehors de la protection de la loi.

Choisir une histoire
Cherchez l'inspiration dans une nouvelle de Lovecraft ou ailleurs, dans un film ou une série télévisée. Faites des modifications si possible, réduisez-la par exemple à sa quintessence avant de la reconstruire de façon nouvelle et intéressante. Par exemple, prenez Le Cauchemar d'Innsmouth et replacez l'intrigue dans une zone forestière, remplaçant les Profonds par des hybrides humains-monstres vénérant Shub-Niggurath.

Commencer par de l'action
Les investigateurs commencent à bord d'un bus. Regardant par la fenêtre, ils aperçoivent un homme, apparemment un clochard, qui crie sur les pigeons. Brusquement, une déchirure apparaît

dans la toile de l'espace et des choses commencent à sortir. Cet homme est peut-être un sorcier ouvrant un portail sur les Contrées du Rêve.

Un grand final
Attention lorsque vous utilisez la scène finale comme point de départ à la création d'un scénario. C'est une possibilité, mais il faudra beaucoup de travail pour déterminer comment atteindre cette scène. Que se passera-t-il de plus si vos joueurs font quelque chose qui les éloigne de votre grand final ?

Un twist ou une hideuse révélation
Trouvez quelque chose d'excitant, de mystérieux ou d'horrible, puis créez un scénario pour amener cet élément. M. Night Shyamalan a utilisé cette technique avec succès dans ses films. Par exemple : sans le savoir, un des investigateurs est le responsable des problèmes : il est possédé ou contrôlé par une force maligne. Cette vérité sera probablement révélée vers la fin de la partie.

Commencer avec les personnages des joueurs
Faites créer les investigateurs en amont puis utilisez ces derniers ainsi que leur profil pour vous servir d'inspiration. Ce point de départ a de quoi offrir une partie étroitement liée aux personnages principaux.

Bâtir plusieurs couches de mystère

Le cœur d'un scénario de ***L'Appel de Cthulhu*** est un mystère, quelque chose que les investigateurs doivent trouver afin de pouvoir progresser et parvenir à la fin. Les mystères sont un peu organisés comme les couches d'un oignon : chaque indice arrache une pelure et mène à de nouvelles questions ou de nouveaux puzzles à résoudre (une autre couche).

Ces couches peuvent continuer encore et encore jusqu'à ce que les investigateurs sentent qu'ils tiennent une explication ou une réponse possible, laquelle les mènera vers une certaine forme d'action.

Dans la nouvelle de Lovecraft *L'Affaire Charles Dexter Ward*, par exemple, le jeune Ward commence en enquêtant sur d'anciens écrits liés à un ancêtre sorcier (voici notre histoire, votre oignon). Continuant ses recherches (enlevant la première couche de l'oignon), il découvre une technique pour faire se lever les morts. Il l'essaie (et enlève une seconde couche) et parvient à ramener son ancêtre qui s'avère ressembler à Ward comme un frère jumeau. Le mort devient le mentor du jeune homme dans les arts interdits (troisième couche de l'oignon). Ward se montre néanmoins trop timoré et son ancêtre l'assassine avant de prendre sa place. Fin du scénario pour le jeune homme et du premier oignon pour nous.

Le docteur du jeune Ward commence alors son enquête au même point que là où son ancien patient avait commencé. C'est là la première couche d'un nouvel oignon. Le docteur Willett découvre que l'ancienne demeure du sinistre ancêtre existe toujours et il s'y rend (seconde couche de cet oignon). Dans le sous-sol de la maison, il découvre des choses horribles, des créatures, mais aussi le moyen de détruire cet ignoble ancêtre qu'il soupçonne d'avoir pris la place de son patient (troisième couche du deuxième oignon). Riche en savoir et en détermination, Willett visite l'asile de fous où l'ancêtre maléfique se fait passer pour le jeune Ward. Il récite le sortilège de Résurrection à l'envers, détruit l'ancêtre et termine le deuxième oignon ainsi que l'histoire tout entière.

Chaque couche d'un scénario devrait proposer deux ou trois choix aux investigateurs sur la manière de procéder. Les joueurs ne devraient jamais être sûrs d'avoir atteint le fond d'un mystère et ne devraient jamais être sûrs des intentions du gardien. Il est évident que ce dernier ne peut pas toujours concevoir des scénarios incroyablement profonds et complexes. Il devra donc soit faire une pause quand les joueurs seront allés trop loin, soit improviser. Il ne devrait cependant demander une pause que dans le but d'allonger le scénario et de donner plus de profondeur au mystère.

Utiliser des thèmes lovecraftiens

L'émotion humaine la plus ancienne et la plus forte qui soit est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte qui soit est la peur de l'inconnu.

— H. P. Lovecraft,
L'Horreur surnaturelle en littérature

Certains thèmes clés peuvent être retrouvés dans la plupart des écrits de Lovecraft, qu'ils sous-tendent le texte ou soient tout simplement au cœur de l'intrigue. Utiliser ces thèmes pour concevoir des scénarios et mener des parties de ***L'Appel de Cthulhu*** peut vous aider à imprégner vos parties d'un sentiment d'horreur lovecraftienne.

La peur… de l'étranger, de l'extraterrestre, de la connaissance

Un élément majeur présent dans presque toutes les œuvres de Lovecraft est la peur de l'inconnu. Tout ce qui vient d'en dehors de votre réalité quotidienne est à craindre. De telles choses ont tendance à envahir votre espace, votre vie et finalement à détruire jusqu'à votre personnalité même et votre façon de vivre. L'homme est emprisonné et isolé. La vérité repose dans les endroits sombres et secrets du monde, dans des bois anciens, des collines creuses et des lieux exotiques et éloignés. Tout étranger peut cacher quelque chose, planifier votre chute ou vouloir quelque chose de vous. Les investigateurs pourraient se retrouver coupés de la civilisation (pas de téléphone, pas d'alliés, pas de lieu de repli possible) et devenir en fait les « étrangers ».

La connaissance provoque la souffrance, la tristesse et la mort. Les livres pleins de secrets et de magie sont à fuir. Ils changent la façon dont vous percevez le monde autour de vous, mettent en doute votre foi et vont jusqu'à détruire votre âme. Mieux vaut les détruire ou les cacher avant qu'un imbécile ne perturbe des choses qu'il aurait mieux valu laisser reposer.

La découverte que quelque chose vous a affecté, qu'il s'agisse d'implants extraterrestres, de mémoires falsifiées ou de sombres vérités, peut constituer la base d'histoires fascinantes et terrifiantes. Les investigateurs et leurs joueurs pourraient ne pas connaître ces secrets au début de la partie. Une bonne partie de l'horreur et du plaisir provient du déroulement du fil du mystère et de la révélation qui se trouve au bout.

Lectures conseillées : *L'Affaire Charles Dexter Ward*, ***L'Appel de Cthulhu***.

La corruption… du corps, de l'esprit, du monde

Un sentiment envahissant de corruption du corps et de l'esprit. Plusieurs nouvelles de Lovecraft donnent une impression de décomposition dans la description des décors de l'époque, ainsi qu'une impression de décomposition mentale et physique dans celle des protagonistes. La lente, mais inévitable corruption rampante, peut offrir un contexte intéressant à un scénario et lui donner un sentiment de peur sous-jacente. Le gardien devrait également s'emparer de cette idée et la faire sienne, par exemple en dépeignant la lente et terrifiante métamorphose d'un investigateur en Profond (la corruption d'Innsmouth) ou en goule.

Les modifications de l'apparence et des habitudes au fil du temps pourraient faire perdre de la Santé Mentale à la victime ainsi qu'à ses proches. L'investigateur en question pourrait ne pas avoir conscience de ce qui lui arrive, pensant peut-être que les changements sont dus à la lente progression de quelque maladie atroce ou le résultat de sa folie.

Les lignées portent en elles la « mémoire » du passé et sa corruption. Les descendants ne peuvent échapper à la souillure des crimes terribles commis par leurs ancêtres. Sans le vouloir, ils commencent à refléter leurs terribles actions. L'exposition au Mythe ne draine pas seulement la Santé Mentale, mais aussi l'humanité. Ceux qui, à plusieurs reprises, prennent le risque d'entrer en contact avec les choses qui ne sont pas de ce monde peuvent devenir corrompus, perdant la foi ainsi que l'esprit. Jusqu'où de telles personnes seraient-elles prêtes à aller ?

Le monde autour de nous se décompose. Marchez dans les rues, observez les signes aux fenêtres, regardez dans les yeux des inconnus aux coins des rues. La fin est proche. Quel espoir reste-t-il ? Tout ce qui était bon tombe en morceaux et se voit remplacer par des parodies de ténèbres étouffantes.

Lectures conseillées : *Les Rats dans les murs, La Peur qui rôde, Le Cauchemar d'Innsmouth, La Couleur tombée du ciel.*

L'horreur cosmique… le cauchemar de la réalité, la place de l'humanité, l'univers glacé

Au début du 20e siècle, la confiance croissante de l'humanité en la science a ouvert de nouveaux mondes tout en solidifiant la façon dont ces mondes pouvaient être compris. Lovecraft dépeint ce potentiel scientifique comme un terrible vide dans notre compréhension de l'univers.

Le cosmos est froid et l'humanité n'est qu'un grain de poussière sans importance. Nous ne sommes, au mieux, qu'un jouet pour ceux de l'au-delà, une proie. L'univers est un endroit sombre qui se moque des pathétiques tentatives de notre espèce pour le comprendre.

La quête de l'inconnu est aussi celle de la folie. D'étranges expériences tournent mal (ou bien !) et la construction d'engins censés ôter le voile de notre ignorance conduit les explorateurs dans les royaumes les plus noirs et les plus terrifiants de la réalité et du possible. L'homme n'est pas fait pour connaître de telles choses, et ceux qui recherchent l'inconnu reviennent « transformés ». La biologie et la composition mêmes des créatures du Mythe dépassent notre capacité à comprendre. Il est dangereux de s'exposer à de telles choses. Le simple fait d'être en présence de telles créatures et de leur technologie est anathème à l'humain, provoquant des maux de tête, de la souffrance et une peur écrasante.

Lectures conseillées : *La Maison de la sorcière, De l'Au-delà, Les Montagnes hallucinées.*

Bien évidemment, Lovecraft ne s'est pas limité aux histoires du Mythe de Cthulhu et vous devriez faire de même. Tirez votre inspiration d'autres écrivains, de la télévision, des films et du folklore. Laissez votre imagination vagabonder.

Scènes d'ouverture

Chaque voyage commence par un premier pas. Le début d'un scénario établit les bases selon lesquelles les investigateurs seront impliqués et fournit également aux joueurs leur première piste à explorer.

Ne manquez pas cette occasion d'accrocher l'intérêt des joueurs dès le début avec une première scène excitante ou intrigante. Assurez-vous que celle-ci soit palpitante et qu'elle ne puisse être simplement mise de côté par les investigateurs.

> Votre scénario commence avec les joueurs apprenant un meurtre grâce aux articles de journaux. Pourrait-on rendre les choses plus intéressantes ? Et si un des investigateurs découvrait le corps mutilé en promenant son chien. Quelle serait sa réaction ? La scène serait-elle alors suffisamment captivante ? Le personnage ne pourrait-il pas décider de passer son chemin ? L'exemple n'est guère plaisant, mais pourrait ne pas aller plus loin qu'un investigateur cherchant quelques indices avant d'appeler la police. Et si la victime était un proche de l'investigateur et prononçait quelques mots avant de mourir ? Et si la victime était quelqu'un dont l'investigateur aurait aimé être débarrassé, par exemple quelqu'un à qui il devait de l'argent ? Reposez-vous sur le profil des investigateurs pour y trouver de l'inspiration.

Anatomie d'un scénario linéaire

Bien que les scénarios puissent prendre toutes sortes de formes, la majorité d'entre eux partagent certains éléments communs à la façon d'un récit policier classique. Un début, un milieu et une fin sont un bon point de départ. Sans ces trois éléments, un scénario manque de définition et peut potentiellement se changer en quelque chose sans queue ni tête, pas seulement pour les joueurs, mais aussi pour le gardien.

Le début met en place et lance la partie. Il accroche l'intérêt des joueurs, établit la tonalité et l'ambiance et fournit une première source d'indices et de pistes à l'enquête. Le milieu est le moment où les investigateurs cherchent des informations, rencontrent des personnages non-joueurs et commencent à reconstituer la grande intrigue. La fin arrive quand les investigateurs ont plus ou moins découvert ce qui se passait et ont décidé d'affronter le grand méchant ou quand ils ont au moins trouvé un moyen de résoudre le mystère. Tout ceci mène à une scène paroxystique où la vérité est (probablement) révélée, le méchant tué, capturé ou mis en fuite, et où est atteinte une certaine forme de résolution.

Les aventures linéaires peuvent être comparées à un voyage en voiture. Si vous connaissez votre destination, vous préparez votre route, quitte à passer par certains points juste pour pouvoir en admirer le paysage. Si vous tombez sur des embouteillages, vous pouvez faire un détour. Cela pourrait affecter la durée de votre voyage, mais vous parviendrez quoi qu'il arrive à destination. Le scénario commence au point A et finit au point E, les investigateurs passant par les points B, C et D en chemin.

La construction d'une intrigue est indispensable à la conception d'un bon scénario linéaire, et relativement facile. Pensez simplement aux livres que vous avez lus, aux séries et films que vous avez regardés et aux histoires qu'on vous a racontées. Tout cela peut constituer d'excellentes sources d'inspiration. N'ayez pas peur de voler leurs bonnes idées ou de réécrire toute l'histoire à votre sauce. Les meilleurs gardiens prennent leurs idées ailleurs. Si vous ne savez pas par où commencer, prenez une poignée de nouvelles de Lovecraft et lisez-les ! Changer quelques noms et mélanger les monstres de ces récits vous offrira un bon moyen de commencer.

La plupart des joueurs qui commencent à se familiariser avec le jeu et à avoir confiance en leur investigateur ont tendance à vouloir s'éloigner du scénario linéaire. Plutôt que suivre

les indices évidents que le gardien a semés sur leur route, ils tendent à explorer d'autres pistes quand ils ne se lancent pas dans leur propre enquête. L'aventure sort soudain de ses ornières et le gardien pourrait être tenté de la ramener sur la route de départ plutôt que de suivre les joueurs pour voir où tout cela mène. Si les joueurs sont ramenés de force dans l'intrigue écrite par le gardien, ils auront le sentiment que leur contribution n'a que peu de valeur et qu'ils ne font que suivre une histoire gravée dans le marbre plutôt que de créer la leur. Un tel problème signifie qu'il est temps de se renseigner sur les scénarios non linéaires.

Jetons un œil à l'un des scénarios de ce livre : *Au milieu des arbres millénaires* (page 350). L'aventure commence au point A, les investigateurs étant invités à rejoindre une battue pour retrouver une fille disparue. Le point B correspondrait aux diverses scènes pouvant être traversées avant d'arriver au point C. L'ordre dans lequel les investigateurs jouent ces scènes dépend des joueurs et du gardien, mais ils finiront par tomber sur le lac (point D).

Comme vous pouvez le constater, l'intrigue va dans une seule direction et fonctionne grâce à l'acquisition d'indices et d'informations éparses. Voyez cette construction comme un rail de chemin de fer : l'histoire ne peut aller que tout droit, ce qui la rend parfaite pour les novices, les joueurs et les gardiens qui commencent tout juste à comprendre le jeu. Elle se base néanmoins sur la bonne volonté des joueurs dont les investigateurs doivent suivre les indices dans le bon ordre.

L'anatomie d'un scénario non linéaire

Nous conseillons aux gardiens novices de créer d'abord des histoires linéaires et de se tourner vers les scénarios non linéaires après avoir acquis expérience et confiance.

Dans une aventure non linéaire, après avoir commencé à un point A, il devient possible de se rendre dans les autres points dans l'ordre que l'on souhaite, cet ordre pouvant ainsi changer chaque fois que le scénario est joué, avant d'assister à une fin parmi plusieurs possibles.

Lorsqu'il crée ce que l'on appelle un bac à sable, le gardien crée en vérité une sorte de « géographie » avec plusieurs intrigues interconnectées ou isolées pouvant être soumises aux investigateurs en cours de partie. Si les joueurs décidaient de prendre une autre route, le gardien connaîtrait suffisamment bien le cadre de jeu pour pouvoir adapter l'histoire à leurs actions. Notez que vous n'écrivez pas une histoire lorsque vous créez un scénario non linéaire. Par-dessus tout, vous n'établissez pas une fin unique, surtout pas ! Vous pouvez donner une histoire passée à votre cadre, mais vous devez vous arrêter avec le moment où la partie commence. Vous créez bien des éléments d'intrigues (personnages non-joueurs, lieux, etc.), mais la façon dont ces éléments vont s'unir pour former une histoire sera décidée en jeu. Vous pourriez également élaborer une chronologie des événements à venir dans l'histoire si ceux-ci ne sont pas perturbés par les investigateurs, mais vous devrez être prêt à les modifier en fonction des décisions des joueurs.

Les joueurs rateront parfois des indices ou emprunteront un sentier que le gardien n'avait pas vu. Aucun problème ! En fait, c'est même une bonne nouvelle, les meilleurs moments dans une partie étant souvent ceux improvisés sur l'instant.

Les aventures non linéaires donnent aux joueurs le choix sur la manière de procéder. Le simple fait que des choses inattendues puissent se produire à cause des choix des joueurs rend le jeu plus excitant pour tout le monde, gardien inclus. En un sens, l'histoire devient enfin une véritable collaboration entre le gardien et ses joueurs.

Lettres de sang (page 370) est un exemple de scénario à structure non linéaire ou « bac à sable ». Les investigateurs peuvent explorer le cadre comme ils l'entendent, dans l'ordre qui leur convient le plus, découvrant et débloquant les éléments de l'intrigue au fil du temps.

Pendant la partie, la responsabilité incombe aux joueurs de choisir où aller et à qui parler.

Le scénario pourrait se terminer sur une bataille désespérée avec la source du mal, une fusillade aux Babioles négligées, une confrontation avec des gangsters d'Atlantic City ou un enfermement à l'asile d'Arkham.

Lorsque vous préparez un scénario « bac à sable », vous n'avez pas besoin d'écrire de longues descriptions de chaque autochtone. Une poignée d'éléments pour chaque personnage suffira à vous en souvenir. Vos notes devraient comprendre les indices susceptibles d'être trouvés et la façon dont ils sont liés aux autres personnages non-joueurs ou aux lieux. Les PNJ n'ont pas besoin de voir leurs compétences détaillées : une profession et les éléments décrits ci-dessus suffiront amplement.



Empruntons l'histoire à un film d'horreur bien connu, *The Thing* par John Carpenter, comme base d'un scénario de ***L'Appel de Cthulhu***. Un résumé grossier ressemblerait à cela : le personnel d'une base de recherche perdue en Antarctique fait entrer par inadvertance un extraterrestre changeur de forme qui se met à les assassiner, les assimiler et les dupliquer. Le monstre a été sorti de siècles de sommeil par des hommes qui ont creusé la glace où il dormait et tente désormais de survivre tout en construisant un vaisseau spatial pour s'enfuir.
Ce sont là les ingrédients clés de l'histoire. Beaucoup d'autres choses prennent place dans le film, mais cela suffira pour le moment. À partir de ces idées, essayons d'adapter l'intrigue à ***L'Appel de Cthulhu***.

La mise en place (« le mystère »)
Une équipe de chercheurs de l'Université Miskatonic est appelée pour enquêter sur la disparition d'une équipe de fouilles archéologiques dans la campagne du Vermont. Les seuls faits connus sont que l'équipe avait découvert les restes d'un ancien site et y menait des fouilles depuis un mois. Quelques jours auparavant, certains locaux ont visité le site pour découvrir que le personnel avait disparu de façon inexplicable en laissant toutes ses possessions et son équipement.

Ce qui se passe
L'équipe archéologique a déterré une tablette de pierre sur laquelle était inscrit le sortilège Invoquer/Contrôler un vampire stellaire. Sans le vouloir, l'un des membres l'a lancé. Tout le monde a été dévoré par le monstre, à l'exception d'un unique survivant (appelons-le Ted). Bien que le sortilège ait fonctionné, le vampire stellaire n'a pas été contrôlé correctement. Il est donc libre d'agir comme il l'entend. Il hante pour le moment les bois, assassinant les gens du coin, le bétail et les animaux sauvages jusqu'à ce qu'il décide de retourner d'où il est venu. Les corps manquants de l'équipe archéologique pourront être retrouvés dans les bois, près du site des fouilles, ce que la police locale ou les investigateurs pourront découvrir plus tard. Ted erre également dans la forêt depuis qu'il a fui les attaques du monstre. Il a totalement perdu l'esprit. Les vampires stellaires sont invisibles la plupart du temps, personne ne sait donc que c'est le monstre qui est derrière les meurtres et les soupçons retombent sur Ted.

Nous disposons ainsi d'un lieu relativement isolé, assez du moins pour que les investigateurs se sentent seuls responsables, mais suffisamment proche de la civilisation pour que plusieurs personnages non-joueurs soient introduits, par exemple des fermiers locaux, la police, etc. Nous avons une raison pour envoyer une bande d'investigateurs là-bas, en partant du principe qu'ils travaillent pour l'Université Miskatonic, et nous avons un monstre affreux !

Comment résoudre l'affaire
Une fois sur le site, les investigateurs vont devoir explorer les lieux, examiner les restes des défunts, interroger les gens du coin et découvrir enfin la tablette de pierre avant d'apprendre le sortilège et le lancer pour dissiper le monstre. Pendant qu'ils essaieront de faire tout cela, toutes sortes d'événements étranges se produiront, le monstre errant en parfaite liberté et s'en prenant aux fermes alentours au détriment du bétail et des habitants. De son côté, Ted sera poursuivi par la police en qualité de suspect numéro un. Il revient aux investigateurs de le sauver et de bannir ou de tuer le vampire.

Trois fins potentielles (ce ne sont que des exemples, il y a beaucoup d'autres possibilités) :
- Certains investigateurs affrontent le monstre pendant que d'autres chantent le sortilège sur le site. Au moment où le vampire tue son deuxième investigateur, la magie fait son effet et la créature est bannie.
- Le vampire stellaire utilise sa magie pour contrôler les policiers, ce qui entraîne une scène chaotique où la moitié des investigateurs meurt et où le reste s'enfuit en hurlant dans la nuit.
- Les investigateurs découvrent la tablette de pierre et la détruisent, croyant qu'il s'agit là de la source du mal. Ils pourraient bien avoir signé là leur arrêt de mort !

Comme vous pouvez le voir, à partir de la simple idée d'un monstre attaquant une équipe de chercheurs, vous pouvez commencer à construire un scénario et y ajouter toutes sortes d'éléments. Comme dans *The Thing*, les investigateurs ne sont pas responsables de la libération du monstre. Au contraire, ils doivent découvrir ce qui est arrivé à l'équipe de départ et tenter de réparer leurs erreurs.



Campagnes

Si un scénario était comparé à un épisode de série télévisée, une campagne correspondrait à une saison voire à une série tout entière. Une campagne du commerce est divisée en chapitres, chaque chapitre pouvant être considéré comme un scénario. L'ensemble est relié par un thème général ou un arc scénaristique. En fonction des campagnes, il peut être nécessaire de compléter les chapitres dans un ordre défini ou avec davantage de souplesse (dans n'importe quel ordre en fonction des actions des investigateurs).

Pour concevoir une campagne, pensez d'abord à plusieurs intrigues, avec seulement deux ou trois couches de profondeur pour chacune. Avec trois ou quatre scénarios en tête, pensez maintenant au moyen de les relier à un thème horrifique ou à un mystère central. Les joueurs commencent d'abord par batifoler avec la surface du Mythe, là où ils peuvent trouver des douzaines de mythes superficiels, de légendes, d'indices et d'aventures. Tandis qu'ils gagnent en connaissance et en expérience, les investigateurs progressent peu à peu vers des histoires plus profondes. Après plusieurs récits de ce type, les joueurs devraient commencer à apercevoir les liens unissant les différents scénarios. Au centre du mystère résident la hideuse vérité et le paroxysme de la campagne.

Des fausses pistes et des fausses alarmes devraient être saupoudrées le long des scénarios. Ces voies sans issues empêcheront votre monde de dégénérer en une masse de monstres et de fanatiques. Joueurs professionnels, espions, fanatiques religieux, dealers, esclavagistes, entrepreneurs ambitieux, superviseurs vénaux, terroristes, stars de cinéma, politiciens corrompus et capitaines pirates sont également disponibles. Un scénario occasionnel dont les dangers proviendraient de ce monde (banal) sera parfois susceptible de divertir vos joueurs, mais gardez à l'esprit que le thème principal est la lutte des investigateurs contre le Mythe de Cthulhu.

À l'intérieur de chaque scénario, ajoutez une pincée d'informations additionnelles pouvant être reliées à la grande intrigue qui correspond à ce qui se passe en réalité derrière la surface. Les investigateurs avançant dans les scénarios, ces éléments disparates finiront par établir des liens entre eux et pousser l'équipe à suivre de nouvelles pistes et à s'enfoncer toujours plus profond dans l'histoire principale, jusqu'à ce qu'ils comprennent qui est leur véritable ennemi. Le moment où ils réaliseront cela à partir d'indices épars devrait les préparer à leur plus grand défi et les emmener jusqu'au point culminant de la campagne.

Sans Détour a publié un certain nombre de campagnes pour ***L'Appel de Cthulhu***, y compris *Terreur sur l'Orient-Express* et *Les Masques de Nyarlathotep*. Si vous découvrez le concept de campagne, lire (et jouer !) un exemplaire du commerce vous donnera un bon aperçu de la façon dont des scénarios individuels peuvent être reliés pour former un tout.

Lors d'un scénario, des papiers trouvés dans la vieille chapelle de l'église de la sagesse étoilée à Boston pourraient mentionner l'Ordre ésotérique de Dagon. Plus tard, dans un autre scénario, une enquête sur les cultes des marais de Louisiane pourrait révéler des liens avec une secte maîtresse en Nouvelle-Angleterre, centrée sur Innsmouth, aussi appelée Ordre ésotérique de Dagon.

Le niveau de détails

Nous avons examiné comment structurer de façon linéaire et non linéaire des scénarios et des campagnes, mais nous n'avons pas dit à quoi devait ressembler un scénario terminé. Les exemples se trouvant à la fin de ce livre proviennent d'auteurs différents, chacun ayant son propre style. Il existe également des scénarios dans le commerce et chacun d'eux a dû se plier à certaines exigences, exigences que l'on n'appliquerait pas forcément à une aventure maison.

Tout comme il n'existe pas de façon unique de commencer lorsqu'on écrit un scénario, il n'y a pas de finitions absolues. Comparez l'écriture d'un scénario à la production d'un discours : certaines personnes sont capables d'improviser sur le moment avec peu ou pas de préparation, quand d'autres ont besoin de quelques notes pour pouvoir rebondir, voire d'un texte à lire mot à mot. Ces différents niveaux de préparation peuvent fonctionner avec autant de bonheur, il n'y a pas de meilleure méthode dans l'absolu. La chose importante à savoir est le niveau de détails dont vous avez personnellement besoin.

Si vous écrivez un scénario, vous n'aurez peut-être besoin que d'une poignée de notes. Si c'est votre première fois, il est peu probable que vous vous sentiez suffisamment en confiance pour vous lancer dans cette approche. Utilisée efficacement, l'approche « par notes » peut se révéler très gratifiante, celle-ci encourageant l'improvisation et menant vers des parties plus créatives et moins prévisibles.

Comment utiliser un scénario du commerce

L'avantage d'un scénario du commerce, c'est que le travail a déjà été fait à votre place et que vous bénéficiez d'un cadre bien détaillé avec du matériel en quantité. Selon la façon dont vous utilisez ce matériel, ce dernier peut devenir une bénédiction ou un fardeau. Si vous 1êtes capable de lire de grandes quantités de texte, d'en identifier rapidement les points essentiels et de retenir les informations, il fera votre bonheur. La plupart d'entre nous, cependant, oublieront certains passages, se verront forcés de faire des pauses dans la partie pour consulter le scénario et se retrouveront à feuilleter nerveusement les pages du livre à la recherche de détails aussi essentiels qu'impossibles à retrouver.

Comment dès lors utiliser au mieux un scénario du commerce ? Pour commencer, parcourez l'aventure pour obtenir une vision globale des chapitres et du contenu, puis lisez le document d'un bout à l'autre une bonne fois. Vous devriez désormais avoir une bonne idée de ce dont parle le texte, mais vous aurez sans doute encore du mal avec certains détails (par exemple le rôle joué par certains personnages non-joueurs). Rassurez-vous, tout cela est normal.

Relisez une fois encore le scénario, cette fois en prenant des notes. Essayez de vous en tenir au minimum, évitez les détails superflus ou les choses dont vous êtes sûr de vous souvenir. Identifiez les textes qui ne font qu'ajouter de la couleur et réduisez-les, voire omettez-les. Par exemple, un paragraphe pourrait décrire une chambre avec beaucoup de détails comme la couleur du couvre-lit et du papier peint, le contenu de la table de chevet et des autres meubles. Si vous pensez que ces informations ne sont en rien vitales et que vous pouvez improviser une description semblable pendant la partie, vous n'avez nul besoin de les noter. Vous ne manquerez pas de respect à l'aventure du commerce : le texte imprimé aura rempli son objectif, à savoir vous donner à vous, le lecteur, une idée des lieux. Lorsque vous

mènerez la partie, vous serez capable de décrire une pièce inspirée par ce que vous aurez lu. Que le couvre-lit soit rose ou bleu est sans importance ; ce qui peut être important en revanche, c'est de savoir s'il s'agit d'une suite opulente ou de la chambre miteuse d'un motel, et vous le saurez en ayant lu le texte.

Assurez-vous d'identifier et de noter tout ce qui est essentiel au scénario. Vous saurez ce qui est important et ce qui ne l'est pas, car vous aurez déjà lu le scénario une fois. Il est clair que si le texte dit qu'il y a une copie du Culte des Goules dans la table de chevet, alors vous vous devez de noter sa présence. Vous pourrez bien sûr décider qu'il serait plus logique de le cacher sous le lit ou sous une latte du plancher. L'endroit importe peu, seule sa présence compte.

Pour mener un scénario efficacement, vous avez besoin de vous en emparer. Après cette seconde lecture, vous devriez disposer d'un ensemble de notes à partir desquelles vous pourrez diriger la partie à votre façon. Voyez comment vous avez distillé un scénario du commerce et obtenu une série de notes du gardien, similaires peut-être à celles utilisées par l'auteur quand son histoire a été jouée pour la première fois. Utilisez ces notes comme un socle. Avec vos joueurs, vous créez des histoires magnifiques qui épateraient sans doute l'auteur lui-même !

Un scénario du commerce décrit une pièce ainsi :
Chambre principale : une chambre confortable avec une grande fenêtre donnant sur le jardin de derrière. Des vêtements sont répandus un peu partout et l'endroit mériterait d'être nettoyé. Un meuble de chevet en bois contient une copie du Culte des Goules dans un tiroir fermé à clé.
Vos notes pourraient résumer cela en :
Chambre principale, sordide, Culte des Goules caché.

Et pour finir…

S'il y a une chose que vous devez à tout prix avoir pour rendre ce jeu amusant, c'est un enthousiasme débordant pour inventer des choses et créer du conflit et du drame. Cette étincelle d'énergie prend le pas sur toutes les règles et tous les conseils que quiconque pourrait vous donner sur la meilleure façon de faire jouer. L'enthousiasme seul ne fera sans doute pas de vous un excellent meneur, mais son absence vous empêchera de toute façon d'y arriver. Si quelque chose dans ce livre vous a intéressé, concentrez-vous dessus. Soyez motivé, excité, et partagez ce sentiment avec vos joueurs afin qu'ils le ressentent à leur tour.

Lancez-vous et, surtout, amusez-vous !







Ouvrages occultes

Chapitre Onze

Ouvrages occultes

Ils vénéraient, disaient-ils, les Grands Anciens qui vécurent des éons avant les hommes et qui fondirent depuis le ciel sur le monde encore jeune. Ces Grands Anciens étaient désormais repartis, dans la terre et sous la mer ; mais leurs corps morts avaient dévoilé leurs secrets dans les rêves des premiers hommes, lesquels formèrent un culte qui jamais ne mourut.

— H. P. Lovecraft,
L'Appel de Cthulhu

Les tomes du Mythe sont le reposoir d'une sagesse interdite, de terribles secrets et de puissantes magies. Ils offrent l'illumination à celui qui la cherche, par le biais de sombres vérités sur la réalité, l'existence et la présence d'êtres venus d'ailleurs. Si l'on n'y prend pas garde, de tels ouvrages tracent un chemin qui ne peut mener qu'aux cauchemars, à l'horreur et à la folie.

Ce chapitre décrit succinctement les livres du Mythe de Cthulhu les plus souvent mentionnés dans les fictions du Cercle des écrivains de Lovecraft.

Décrire les ouvrages du Mythe

Certains volumes du Mythe sont suffisamment récents d'origine pour avoir été imprimés à l'aide de caractères mobiles. Ces éditions ont souvent été publiées dans un cercle privé, à très peu d'exemplaires, et vendues à de riches collectionneurs ou à des proches. Après publication, nombre de copies ont été traquées et détruites par les autorités en raison de leur nature scandaleuse. Beaucoup ont été brûlées et interdites. Tel fut le sort notamment de l'original du *Roi en Jaune*.

Les quelques copies qui réussirent à survivre furent souvent bien mal traitées par les fous ou les êtres sournois qui les ont possédés, ou simplement reliés à nouveau pour déguiser leur contenu blasphématoire. Certains manuscrits ne sont jamais passés entre les mains d'un imprimeur, et leur écriture distordue et enflée pouvait bien avoir rendu incompréhensibles certaines de leurs pages, une situation à laquelle seuls un grand dévouement et un véritable travail d'érudition peuvent remédier.

Même si le résumé de chaque ouvrage est présenté ici de manière uniforme, partez du principe que chaque exemplaire d'un livre du Mythe peut être différent de ses frères. Cette logique peut potentiellement diminuer pour les documents les plus récents comme *Azathoth* et autres poèmes, mais la reliure de tels objets peut être brisée, leurs pages arrachées, leur signature enlevée ou ils peuvent être mal collationnés. Le contenu peut être taché d'encre, ravagé par l'acide, les pages à moitié brûlées ou les mots rendus inintelligibles par quelque fou ou par des personnes saines d'esprit ayant cherché à détruire les dangereuses informations qu'ils contenaient. Des informations uniques peuvent être inscrites dans les marges ou rejetées sur des feuilles volantes insérées çà et là.

Certains tomes peuvent commencer à posséder leur propre personnalité avec l'âge. Transmis de génération en génération entre les membres d'une même famille, les bouquinistes et les collectionneurs, le tome semble prendre peu à peu la marque de ses propriétaires. Cela peut se produire simplement, lorsque les étudiants de l'occulte ajoutent des notes dans les marges. Certains ouvrages semblent également manifester la présence de caractères distincts faisant écho aux puissants sorciers et adorateurs qui les ont eus entre les mains. Pensez à l'odeur, au toucher et à l'aspect des livres du Mythe. L'impression qui s'en dégage devrait être distinctement désagréable. La reliure sera probablement en cuir, provenant peut-être d'un être humain ou d'une créature beaucoup plus étrange. La matière laisse-t-elle un résidu visqueux au toucher ? L'ouvrage sème-t-il une odeur musquée dans les endroits où il a séjourné ? Est-ce que la présence du tome suffit à marquer les volumes alentour, leurs pages se desséchant et se noircissant ? Peut-être le livre paraît-il se mouvoir de sa propre volonté, l'investigateur ne le retrouvant jamais à l'endroit où il pensait l'avoir laissé ?

Les sorciers et les adorateurs ne sont pas des bibliothécaires, ils se moquent bien des besoins de la postérité. Leur intention est de vivre éternellement et ils considèrent le savoir contenu dans leurs livres comme leur appartenant. Ils ne voudraient de toute façon pas le léguer à ceux qui n'en sont pas dignes.

Originaux retrouvés

La version originale d'un ouvrage jusqu'ici connu uniquement sous forme de traduction, si on la retrouvait, se montrerait bien plus informative. Ajoutez quelques points au gain de Mythe. Traitez l'original comme une tout autre édition. Au gardien de choisir la langue du volume et éventuellement son titre.

Si vous créez un nouveau tome du Mythe pour quelque raison que ce soit, trouvez-lui un nom approprié, déterminez la langue dans laquelle il est écrit, son aspect extérieur et les sensations qu'il procure, les pertes de Santé Mentale liées à sa lecture, le nombre de points de Mythe de Cthulhu engendrés par sa compréhension et les éventuels sortilèges cachés à l'intérieur.

Utiliser les ouvrages du Mythe

En dépit des dangers, les investigateurs finiront par décider d'étudier tel ou tel livre terrifiant. Le processus de lecture peut occuper leurs temps libres et être interrompu à plusieurs reprises et aussi longtemps que nécessaire.

Considérez chaque ouvrage comme un lien potentiel vers la puissance et l'énergie du Mythe, un portail physique et mental s'ouvrant sur les secrets déments évoluant hors de portée de l'humanité mortelle. Les tomes de pouvoir peuvent exercer une noire influence sur ceux qui les possèdent, titiller leur désir de savoirs blasphématoires, jouer avec leur fascination pour l'occulte et finalement les pousser à s'aventurer plus profondément dans le Mythe, jusqu'à courtiser la folie. Dans de nombreuses histoires de Lovecraft, le protagoniste


NOSOLOGIE
DE
SAUVAGES
DICTIONN
HISTORIQ
NOUVEAU
TESTAM
TOM I

est jeté la tête la première dans les horreurs du Mythe de Cthulhu suite à la découverte de quelque livre ou artefact impie.

Comme les sortilèges, les livres du Mythe peuvent déséquilibrer le jeu s'ils sont utilisés trop fréquemment. De tels documents sont une porte ouverte sur des connaissances secrètes et des sortilèges et fournissent potentiellement aux investigateurs une source de pouvoir importante susceptible de les aider à combattre les machinations des Grands Anciens. Si les personnages tombent à chaque coin de rue sur un ouvrage du Mythe, l'aventure deviendra prévisible et les défis ne feront que perdre en intérêt. Trouver un tome maudit devrait constituer tout un scénario ou au moins une piste parallèle pleine de dangers au sein d'une campagne, permettant aux investigateurs d'obtenir des secrets capables de les aider dans leur quête contre les serviteurs des Dieux Extérieurs.

Le pouvoir et le savoir ont un coût. Dans ***L'Appel de Cthulhu***, cela signifie généralement s'enfoncer davantage dans la folie. Si les joueurs désirent obtenir des ouvrages du Mythe, ils devront également les craindre en raison des terribles effets qu'ils ont sur la Santé Mentale de leurs personnages.

La détention par un investigateur d'un tome du Mythe devrait toujours avoir des conséquences. Cela peut simplement correspondre au coût en Santé Mentale comme évoqué ci-dessus ou à quelque chose davantage lié à l'histoire. Pensez à modifier les aspects corrompus de son profil pour faire avancer l'intrigue. Réfléchissez à la façon dont sa relation avec l'ouvrage pourrait être manipulée pour servir les buts de l'aventure et ajouter de la profondeur au personnage, et offrez des idées d'interprétation au joueur concerné. Les autres investigateurs pourront considérer le tome en question comme une chose hideuse et puante, mais lui aura été corrompu par lui et le verra sous un tout autre jour. Il pourrait se sentir obligé de cacher le livre au cas où celui-ci serait blessé, à moins qu'il ne devienne incapable de lire un autre ouvrage sans deviner en filigrane la présence du tome maudit derrière chaque ligne.

> Le tome tente de retourner vers ce qu'il considère comme son propriétaire légitime en envoyant des messages sous la forme de cauchemars dans l'espoir que son maître le retrouve. Tandis que l'investigateur est victime de rêves atroces, le véritable propriétaire est en chemin et a hâte de reprendre ce qui lui a été volé.

Idées d'aspects corrompus à ajouter au profil :

- Ce tome est la source de secrets que je dois connaître, il me faut en apprendre davantage !
- Nul n'a le droit de toucher mon livre.
- Le livre me parle, je dois obéir.
- Le livre est maléfique, et moi aussi pour l'avoir lu.
- Chaque fois que je pose le livre quelque part, il tue tout ce qui se trouve à portée.
- Le livre est en train de me changer… j'ai faim de chair humaine !

> Le tome du Mythe s'est révélé particulièrement utile, surtout pour l'investigateur qui l'a lu et a gagné au passage des points en Mythe de Cthulhu et une poignée de sortilèges. La perte de Santé Mentale causée par la lecture se manifeste néanmoins sous la forme d'une obsession malsaine. Le gardien décide de donner au profil de l'investigateur un nouvel aspect corrompu sous la catégorie biens précieux : « Ne se séparera pas du *Livre d'Iod*, l'emporte où qu'il aille. »

Les livres du Mythe peuvent également servir d'inspiration aux délires de l'investigateur (cf. *Hallucinations et tests de Réalité*, page 148). Peut-être l'ouvrage influence-t-il le personnage qui le voit partout autour de lui, alors même qu'il est convaincu de l'avoir détruit. Les délires centrés sur un tome du Mythe peuvent avoir toutes sortes d'effets sur les investigateurs, qu'il s'agisse de les lancer sur une fausse piste ou au contraire de les guider par la démence.

Note à propos des descriptions des livres

Les informations concernant les tomes décrits ici peuvent être connues des érudits, bibliophiles, historiens et des quelques personnes évoluant dans le commerce des livres rares. Il est cependant peu probable de les trouver sur les étagères des bibliothèques publiques même si certains peuvent être découverts dans la section « livres rares » des universités ou dans des collections privées. D'autres versions que celles indiquées dans ce chapitre existent, de même que des ouvrages de moindre envergure sur le Mythe ainsi que des sources indirectes comme des carnets, journaux intimes et lettres. Nous conseillons au gardien de jeter un œil aux différentes descriptions pour s'en inspirer lorsqu'il conçoit des tomes de connaissances oubliées, des journaux de fanatiques et d'autres documents. Lorsque deux dates sont indiquées pour de multiples livres du Mythe, la dernière est toujours censée être celle de l'original. Certaines dates sont de simples conjectures. Le nombre de copies, lorsqu'il est disponible, ne concerne que les exemplaires connus des collections publiques et privées. D'autres existent probablement.

Les dimensions données sont générales, les tailles réelles variant souvent d'une copie à l'autre. Les in-folio vont de 32 cm × 50 cm à 25 cm × 38 cm ; les in-quarto varient entre 25 cm × 32 cm et 20 cm × 25 cm et les in-octavo entre 16 cm × 25 cm et 12,5 cm × 20 cm.

Le descriptif contient également le nombre de semaines d'études type. Lorsque vous utilisez ce nombre, tenez compte des compétences et de la profession du lecteur. Utilisez le temps et les dates donnés comme des indicateurs de difficulté. Chaque investigateur étudiera et comprendra différemment un même livre.

> **Clés**
> **Perte de Santé Mentale :** perte automatique liée à la lecture du livre.
> Gain de Mythe : le premier chiffre indique les points gagnés en Mythe de Cthulhu suite à une lecture initiale (GMI). Le second chiffre correspond aux points gagnés suite à une étude complète (GMC), voir pages 159-160.
> Mythe de Cthulhu : pourcentage de chances de trouver une référence utile dans le livre (cf. page 175).
> Étude : temps indicatif nécessaire à la lecture complète du livre.
> Sortilèges conseillés : liste de sortilèges susceptibles d'être trouvés dans le livre.

- **Al Azif : voir Necronomicon**
- **Azathoth et autres poèmes**

Anglais, Edward Derby, 1919

Une collection des premiers travaux d'un poète né à Arkham. Publiée à Boston sous la forme d'une édition de poche 9 cm × 14 cm et reliée de cuir noir. Environ 1 400 exemplaires furent imprimés et vendus.

Perte de Santé Mentale : 1D4
Gain de Mythe : +1/+3 %
Mythe de Cthulhu : 12 %
Étude : 1 semaine
Sortilèges conseillés : aucun

- **Confessions du moine fou Clithanus**

Latin, par Clithanus, 400 (1674)

Remise en forme d'éléments tirés par Clithanus de ses lectures du *Necronomicon*. Contient un long traité sur les glyphes de protection et les larves stellaires de Cthulhu. Des copies sont entreposées au Field Museum de Chicago, au British Musem et au Séminaire théologique de l'Union à Manhattan.

Perte de Santé Mentale : 2D6
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 27 %
Étude : 29 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler les Blasphèmes des Océans (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Protection Magique, Signe du Maître (Signe des Anciens) .

- **Cthaat Aquadingen**

Deux versions connues :

- **Cthaat Aquadingen**

Latin, auteur inconnu, XIe ou XIIe siècle

Une étudie approfondie sur les Profonds. Il existe trois copies de cette version en latin, toutes reliées en peau humaine censée suinter lorsque l'humidité descend trop bas. L'une d'elles serait en possession du British Museum, bien que ses conservateurs le nient, et les autres aux mains de collectionneurs britanniques.

Perte de Santé Mentale : 2D8
Gain de Mythe : +4/+9 %
Mythe de Cthulhu : 39 %
Étude : 46 semaines
Sortilèges conseillés : Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection, utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Contacter une Divinité/Tsathoggua), Rêves du Dieu (Contacter une Divinité/Cthulhu), Rêves du Noyeur (Contacter une Divinité/Yibb-Tstll).

- **Cthaat Aquadingen**

Moyen-anglais, auteur et traducteur inconnus, XIVe siècle environ

S'il s'agit à la base d'une étude approfondie sur les Profonds, la traduction est profondément erronée et incomplète. Il n'existe qu'un unique manuscrit relié, détenu par le British Museum.

Perte de Santé Mentale : 2D4
Gain de Mythe : +2/+4 %
Mythe de Cthulhu : 18 %
Étude : 29 semaines
Sortilèges conseillés : Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves du Dieu (Contacter une Divinité/Cthulhu).

William Tedworth, un excentrique étudiant de l'occulte, dit avoir vu une copie du Cthaat Aquadingen dans la bibliothèque d'un docteur à l'asile d'Oakdeen en 1935. En raison de la perte et de la détérioration de nombreux documents d'archives suite aux événements du 1er janvier 1936, on ne sait pas si Tedworth s'y trouvait en qualité de patient, de visiteur ou de consultant exceptionnel. La détermination des faits apporterait un éclairage important sur la véracité de ses dires.

- **Cthulhu dans le Necronomicon**

Anglais, écrit par le docteur Laban Shrewsbury, 1915 (pub : 1938)

Notes manuscrites destinées à la rédaction d'un livre. Déposées à la bibliothèque de l'Université Miskatonic peu avant la mystérieuse disparition de son auteur. Parlent de la capacité de Cthulhu à affecter les rêves des hommes et mettent en garde contre un culte mondial voué au retour de la créature.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +2/+4 %
Mythe de Cthulhu : 18 %
Étude : 14 semaines
Sortilèges conseillés : Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter un Profond, Signe des Anciens

- **Culte des Goules**

Français, par François-Honoré Balfour, comte d'Erlette, 1702 ?

Publié en 1703 en France (Paris ?) dans une édition en in-quarto. L'Église l'a immédiatement condamné. Décrit un vaste culte pratiquant la nécromancie, la nécrophagie et la nécrophilie en France. On sait de source sûre que quatorze copies ont survécu, la plus récente ayant refait surface en 1906.

Perte de Santé Mentale : 1D10
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 22 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor.

- **Cultes Innommables**

Trois versions connues :

- **Unaussprechlichen Kulten**

Allemand, par Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839

Aussi connu sous le nom de *Das Buch von den unaussprechlichen Kulten*. In-quarto probablement imprimé à Hamburg. Ce volume, longtemps appelé le *Livre noir*, parle des liens de von Junzt avec divers cultes et sociétés secrètes. La rumeur parle d'autres éditions. On sait que six copies se trouvent dans de grandes bibliothèques en Europe et en Amérique. L'édition originale s'enorgueillit d'horribles gravures de Gunther Hasse.

Perte de Santé Mentale : 2D8
Gain de Mythe : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 45 %
Étude : 52 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler Cyaegha (Appeler/Congédier Cyaegha), Appeler l'Homme Cornu

(Appeler/Congédier Nyarlathotep), Appeler la Chose Qui Ne Devrait Pas Être (Appeler/Congédier Nyogtha), Appeler la Déesse des Bois (Appeler/Congédier Shub-Niggurath), Appeler un Diable de l'Espace (Contacter un Mi-Go), Appeler le Soleil (Appeler/Congédier Azathoth), Approcher un Frère (Contacter une Goule), Commander l'Inconnu (Appeler/Congédier Ghatanothoa),Commander les Arbres (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Commander les Voyageurs Aériens (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter les Enfants des Profondeurs (Contacter un Profond), Ériger la Barrière de Naach-Tith, Revivifier (Résurrection).

- **Cultes Innommables**

Anglais, traducteur inconnu, publié en 1845

Traduction non autorisée publiée par Bridwell en Angleterre (probablement à Londres) dans une édition in-octavo. Au moins vingt copies dans des collections diverses. La traduction contient de nombreuses erreurs.

Perte de Santé Mentale : 2D8
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 48 semaines
Sortilèges conseillés : comme pour l'*Unaussprechlichen Kulten*, mais la plupart des sortilèges sont incomplets ou erronés.

- **Cultes Innommables**

Anglais, traducteur inconnu, publié en 1909

Version expurgée du texte erroné de Bridewell, publiée par Golden Goblin Press, New York. Contient seulement des descriptions de sortilèges et non les rituels complets des éditions précédentes. Cette publication peut encore se trouver chez certains bouquinistes.

Perte de Santé Mentale : 2D8
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 27 %
Étude : 30 semaines
Sortilèges conseillés : aucun

- **De Vermiis Mysteriis**

Latin, par Ludwig Prinn, 1542

In-folio noir imprimé à Cologne, en Allemagne, dans la même année. Interdit par l'Église. Quinze exemplaires ont survécu. Traite en partie du monde arabe et de son univers surnaturel.

Perte de Santé Mentale : 2D6
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 48 semaines
Sortilèges conseillés : Contacter Yig, Créer un Vitrail Vortex, Invoquer l'Enfant de la Chèvre (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Invoquer un Démon (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Invoquer un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Signe de Voor, Transfert d'Esprit.

Divisé en seize chapitres, le *De Vermiis Mysteriis* traite d'un grand nombre de sujets, dont les arts divinatoires, la nécromancie, la création de familiers, mais émet aussi d'étranges théories et descriptions sur des entités comme les vampires, les esprits et les élémentaires. Certaines copies de l'ouvrage présentent de grandes sections écrites dans ce que l'on pourrait prendre pour de l'ogham (des runes druidiques). Certaines soupçonnent cet ogham de cacher un code utilisé par Prinn pour dissimuler certaines des idées les plus marquantes et les plus blasphématoires. Des rumeurs circulaient au cours du vingtième siècle concernant un certain Ordre ésotérique de Dagon, censé être à la recherche de l'original. On raconte que les sections codées cacheraient des formules permettant de hâter la transformation d'un humain en Profond.

- **Écrits de Ponape**

Anglais, par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, 1734

Publié à titre posthume vers 1795 à Boston dans un in-16 de 17 cm × 10 cm ; inférieur en précision et en complétude au manuscrit original de Hoag dont il existerait encore des copies. Détaille un culte humain des îles des Mers du Sud vénérant les Profonds et se reproduisant avec eux.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+4 %
Mythe de Cthulhu : 15 %
Étude : 10 semaines
Sortilèges conseillés : la version imprimée ne contient aucun sortilège. Le manuscrit original contient Contacter un Profond, Contacter Père Dagon, Contacter Mère Hydra.

- **Fragments de Celaeno**

Manuscrit autographe en anglais, par le docteur Laban Shrewsbury, 1915 (1938)

Il n'en existe qu'un seul exemplaire, déposé à la bibliothèque universitaire Miskatonic peu avant que son auteur ne disparaisse mystérieusement.

Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 27 %
Étude : 15 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler Cthugha, Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens.

- **Fragments de G'harne**

Anglais, par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (pub. : 1931)

Thèse universitaire académique basée sur la traduction de tessons de poterie marqués d'étranges motifs en points. Traite avec beaucoup de détails de la cité perdue de G'harne, y compris de sa localisation. Les tessons ont été découverts par Windrop en Afrique du Nord. L'édition originale a été tirée à 958 copies et imprimée à la charge de l'auteur en un modeste in-16 (11,5 cm × 14,5 cm).

Perte de Santé Mentale : 1D10
Gain de Mythe : +3/+7 %
Mythe de Cthulhu : 30 %
Étude : 12 semaines
Sortilèges conseillés : Contacter Shudde M'ell, Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell.

- **Liber Ivonis, Livre d'Ivon :**
voir **Livre d'Eibon**

- **Livre d'Eibon, Le**

Trois versions connues :

- **Livre d'Eibon**

Anglais, traducteur inconnu, XVe siècle environ

Traduction erronée et incomplète. On en connaît aujourd'hui dix-huit copies de diverses mains.

Perte de Santé Mentale : 2D4
Gain de Mythe : +3/+8 %
Mythe de Cthulhu : 33 %
Étude : 32 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler/Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer un Portail, Décomposition verdâtre, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de R'lyeh.

- **Liber Ivonis**

Latin, traduit par Caius Phillipus Faber, IXe siècle

Bien que l'original soit censé avoir été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, on n'a pu trouver aucune copie plus ancienne que cette version

latine. N'a jamais été imprimée ; six copies manuscrites sont référencées dans des collections de bibliothèques.

Perte de Santé Mentale : 2D4
Gain de Mythe : +4/+9 %
Mythe de Cthulhu : 39 %
Étude : 36 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler/Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer un Portail, Décomposition verdâtre, Enchanter un Couteau, Ériger la Barrière de Naach-Tith, Invoquer la Brume de R'lyeh, Signe de Voor.

- **Livre d'Ivon**

Français, traduit par Gaspard du Nord, XIIe siècle environ

Manuscrit relié dont on sait qu'il existe au moins treize copies, partielles ou complètes.

Perte de Santé Mentale : 2D4
Gain de Mythe : +4/+8 %
Mythe de Cthulhu : 36 %
Étude : 36 semaines
Sortilèges conseillés : comme pour le *Liber Ivonis.*

On pense que les Égyptiens sont entrés en possession du *Livre d'Eibon* en commerçant avec la légendaire Atlantide. On estime également que des survivants du désastre atlante emportèrent le traité avec eux, rédigé sous forme de tablettes, en de nombreux lieux d'Europe dont l'Irlande, la France et la Grèce.

À travers un pacte avec Tsathoggua, Eibon obtint un savoir et une puissance immenses. Il alla même jusqu'à briser les sceaux du trône divin sous le mont Voormithadreth pour rencontrer l'entité en personne.

Par crainte de sa puissance, les prêtres de Yhoundeth menèrent une campagne de persécutions contre lui et le poussèrent finalement à fuir à travers une « porte » ouverte sur Saturne. Malgré les années qui nous séparent de l'événement, des arpenteurs de rêves et d'autres lieux ont, parfois, dit avoir rencontré un sage ancien appelé Eibon.

Que ces deux êtres soient la même personne reste à prouver.



- **Livre de Dzyan**

Anglais, auteur et traducteur inconnus, censé être très ancien

Longtemps cité par la théosophe Helena Blavatsky. Son existence n'a jamais été attestée. On dit de lui qu'il serait la traduction de manuscrits sauvés de l'Atlantide. Également appelé *Strophes de Dzyan*. Des portions de ce document furent traduites sous le nom *Doctrine secrète*, mais ces dernières ne contiennent ni sortilèges, ni informations sur le Mythe.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 27 %
Étude : 14 semaines
Sortilèges conseillés : Convoquer l'Enfant des Bois, (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu).

- **Le Roi en Jaune**

Anglais, traducteur inconnu, 1895 environ

L'original serait apparemment en français, mais cette édition a été saisie et détruite par la Troisième République après publication. L'édition en anglais est un mince volume noir en in-octavo, dont la couverture est gravée du Signe Jaune. Tant que le livre n'a pas été lu, le Signe n'a aucun effet sur celui qui le regarde, excepté un sentiment de

curiosité. Chez une personne ayant déjà parcouru l'ouvrage ou contacté quelque chose ou quelqu'un de Carcosa, le voir pour la première fois coûte 0/1D6 points de Santé Mentale. Le texte est une pièce ambiguë et onirique qui ouvre son lecteur à la folie. Exceptionnellement, ceux qui le lisent peuvent décider de ne pas croire ce qu'ils y découvrent. Les personnes ayant une sensibilité artistique se sentiront contraintes de relire l'ouvrage. Si le livre entraîne la folie, le lecteur pourra devenir obsédé par Carcosa et par le Roi en Jaune (cf. Le Signe Jaune, page 328).

Perte de Santé Mentale :	1D10
Gain de Mythe :	+1/+4 %
Mythe de Cthulhu :	15 %
Étude :	1 semaine
Sortilèges conseillés :	aucun

Pièce entourée de mystère et de tristesse, Le Roi en Jaune semble n'apporter que folie et mort à ceux qui entrent en sa possession. Bien que son auteur demeure inconnu, certains affirment qu'il s'agit de Christopher Marlowe, auteur du Docteur Faust ainsi que du répugnant Le Massacre de Paris. En plus de ses travaux les plus connus, Marlowe est également célèbre pour sa mort mystérieuse. Un mandat d'arrêt fut émis à son encontre, sans autre raison que des accusations de blasphème basées sur un manuscrit contenant d'« immonde concept hérétiques ». Il fut arrêté pour interrogatoire, mais, étrangement, aucune trace ne subsiste de ce qu'il raconta. Dix jours plus tard, il fut poignardé au niveau de l'œil droit, ce qui le tua sur-le-champ, par Ingram Frizer. Certains croient que le manuscrit blasphématoire en question était Le Roi en Jaune, la véritable cause de la mort de Marlowe.

- **Magie véritable**

Anglais, par Theophilus Wenn, XVII[e] siècle

Petit manuscrit croulant et relié à la main pouvant être cependant décrit comme une véritable encyclopédie sur le Diable.

Perte de Santé Mentale :	1D8
Gain de Mythe :	+2/+4 %
Mythe de Cthulhu :	18 %
Étude :	24 semaines

Sortilèges conseillés : Appeler l'Esprit de l'Air (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Convoquer l'Être (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Convoquer l'Être Ailé (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Parler avec le Sombre (Contacter Nyogtha).



- **Manuscrits pnakotiques**

Anglais, auteur et traducteur inconnus, XVe siècle

Cinq exemplaires manuscrits de ce livre sont catalogués en Europe et en Amérique, copies partielles d'un ouvrage plus vaste aujourd'hui perdu. Le volume apparemment précurseur, le *Pnakotica*, était écrit en grec classique et pourrait faire remonter ses origines aux crinoïdes pré-humains qui auraient apporté la vie sur Terre.

Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +3/+7 %
Mythe de Cthulhu : 30 %
Étude : 45 semaines
Sortilèges conseillés : Contacter une Chose Ailée (Chose Très Ancienne)

- **Massa di Requiem Per Shuggay**

Italien, par Benvenuto Chieti Brodighera, 1768

Une partition et un libretto jamais publiés d'un opéra qui n'aurait été joué qu'une seule fois. Traite de viol, d'inceste et d'autres dégradations. Plusieurs musiciens de talent ont déclaré que certaines portions étaient impossibles à jouer. Des copies sont en possession du British Museum, de la Bibliothèque nationale de France et probablement de la « collection z » du Vatican.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+3 %
Mythe de Cthulhu : 12 %
Étude : 2 semaines
Sortilèges conseillés : Quand l'opéra est joué par un orchestre au complet, le sortilège Appeler Azathoth est lancé au beau milieu du troisième acte.

- **Les Monstres et leurs semblables**

Anglais, auteur inconnu, XVIe siècle

Une unique version in-folio de ce livre écrit à la main existe et a été volée au British Museum en 1898. Des rumeurs sur l'existence d'autres copies persistent encore aujourd'hui, bien qu'aucune n'ait pu être attestée. Contient toutes sortes de sujets tirés du *Necronomicon*, du *Livre d'Eibon* et d'autres ouvrages. De nombreuses entités sont mentionnées y compris Cthulhu, Yog-Sothoth et Lloigor, le jumeau de Zhar.

Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +2/+6 %
Mythe de Cthulhu : 24 %
Étude : 36 semaines
Sortilèges conseillés : Commander un Être Sans Visage (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit), Commander un Démon de Glace (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Commander un Marcheur Stellaire (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Commander un Serviteur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Commander une Bête de la Nuit (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame.

- **Le Necronomicon**

Cinq versions connues :

- **Al Azif**

Arabe, par Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad), 730 ap. J.-C. environ

La forme de l'original est inconnue, mais de nombreuses versions manuscrites ont longtemps circulé dans les cercles savants médiévaux. Dès le XIIe siècle, on raconte que cette version a été perdue. Immense compendium abordant presque tous les aspects du Mythe, et ouvrage de référence comprenant tableaux et cartes célestes.

Perte de Santé Mentale : 2D10
Gain de Mythe : +6/+12 %
Mythe de Cthulhu : 54 %
Étude : 68 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Résurrection, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.

- **Necronomicon**

Grec, traduit par Theodoras Philetas, 950 ap. J.-C. environ

Premières versions manuscrites inconnues. Petit tirage en Italie (Florence ?) dans une édition in-folio, fut interdit par l'Église. Ne présentait ni dessins, ni cartes, ni tableaux. Dernière copie connue brûlée à Salem en 1692.

Perte de Santé Mentale : 2D10
Gain de Mythe : +5/+12 %
Mythe de Cthulhu : 51 %
Étude : 68 semaines
Sortilèges conseillés : comme pour l'Al Azif

- **Necronomicon**

Latin, traduit par Olaus Wormius, 1228 ap. J.-C.

Circula d'abord sous forme manuscrite, puis fut imprimé en Allemagne (fin XVe siècle) sous la forme d'un in-folio à caractères gothiques. Une seconde édition presque identique fut publiée en Espagne au début du XVIIe siècle. On sait qu'il perdure une copie de la première édition et quatre de la seconde.

Perte de Santé Mentale : 2D10
Gain de Mythe : +5/+11 %
Mythe de Cthulhu : 48 %
Étude : 66 semaines
Sortilèges conseillés : comme pour l'Al Azif

- **Necronomicon**

Anglais, traduit par le docteur John Dee, 1586

Transposition exacte, mais expurgée, de la traduction grecque. N'a jamais été imprimée, existe seulement sous la forme d'un manuscrit relié. Trois copies connues, presque complètes.

Perte de Santé Mentale : 2D10
Gain de Mythe : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 45 %
Étude : 50 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler l'Ange Yazrael (Appeler/Congédier Yog-Sothoth), Appeler le Seigneur de la Fosse (Appeler/Congédier Nyogtha), Commander l'Ange Dilyah (Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs), Consulter l'Esprit de la Terre (Contacter Nyarlathotep), Consulter le Sombre Serviteur (Contacter une Goule), Domination, Poudre d'Ibn-Ghazi, Poussière de Suleiman, Signe de Voor, Signe des Anciens.

- **Le Manuscrit du Sussex**

Anglais, traduit par le baron Frédéric, 1597

Traduction incomplète et confuse du *Necronomicon* latin, imprimée dans le Sussex en Angleterre, dans une édition in-octavo. Connue également sous le nom de Cultus Maleficarum.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +2/+5 %
Mythe de Cthulhu : 21 %
Étude : 36 semaines
Sortilèges conseillés : comme pour l'Al Azif, mais sans doute dangereusement erronés dans la forme comme dans l'intention.

Le Necronomicon

Chaque tome a sa propre histoire et nous invitons le gardien à considérer cet encadré sur le *Necronomicon* comme une inspiration possible pour ses propres histoires sur les autres tomes et autres artefacts similaires.

Bien que des ouvrages plus anciens soient également décrits, le *Necronomicon* est l'ouvrage en langue humaine qui explique le mieux toute la portée funeste du Mythe de Cthulhu.

Le livre est encyclopédique et décontenançant, empli de puissante magie et d'un savoir terrible, dont un chant dédié à Yog-Sothoth capable d'ouvrir un passage vers ce monde, des informations sur la poudre d'Ibn-Ghazi ainsi qu'une description du Signe de Voor. Le tome traite également de la véritable nature de l'existence, détaille nombre de lieux et d'emplacements, pour certains extraterrestres, et offre de sinistres descriptions de plusieurs entités du Mythe. Les allusions deviennent des définitions, les inflexions des explications, les souhaits des preuves et les décorations se fondent avec les concepts. Le vocabulaire est aussi intérieur que celui d'un rêve. Le *Necronomicon* est la porte vers la folie, le chemin par lequel les humains passent, se métamorphosant avant de ressortir méconnaissables.

Histoire

La version originale du *Necronomicon*, connue sous le nom de Kitab Al Azif, fut rédigée aux alentours de 730 après J.-C. à Damas par l'Arabe Abdul Al-Hazred (Abd al-Azrad). Apprenti-magicien et astronome, poète, philosophe et scientifique, al-Azrad naquit aux alentours de l'an 700 à Sanaa au Yémen. Avant de composer son grand-œuvre, il passa plusieurs années à visiter les ruines de Babylone, les fosses de Memphis et le grand désert du sud de l'Arabie.

Si l'on en croit son biographe du XIIe siècle, Ebn Khallikan, il mourut à Damas en 738, dévoré en plein jour par un démon invisible. Des manuscrits du Al Azif ont circulé secrètement parmi les philosophes et les scientifiques de l'époque, mais ce n'est qu'en 950 que l'ouvrage fut traduit en grec par le Byzantin Theodorus Philetas, qui le renomma *Necronomicon*. De nombreuses copies du manuscrit de Philetas furent effectuées. La circulation accrue du tome blasphématoire mena à sa condamnation en 1050 par le patriarche Michael de Constantinople. Plusieurs exemplaires furent confisqués et détruits et leurs propriétaires souffrirent de terribles châtiments.

En 1228, Olaus Wormius effectua une traduction en latin de la version grecque, toutes les copies de l'original arabe ayant été perdues. Sa rapide circulation au sein des cercles philosophiques mena à son bannissement en 1232 lorsque les versions latine et grecque furent mises à l'Index Expurgatorius par le pape Gregory IX. Olaus ne donna pas de nouveau titre à sa version latine et son travail fut désigné lui aussi sous le terme *Necronomicon*.

L'année 1454 vit fonctionner la première presse à caractères mobiles et, avant la fin du siècle, une version gothique du *Necronomicon* latin fut imprimée en Allemagne, probablement à Mayence. Le texte n'indique aucune date ou lieu d'impression.

Au début du seizième siècle, sans doute avant 1510, une version de la traduction grecque fut imprimée en Italie. Bien qu'elle ne présente pas de marques d'identification, on pense généralement que cette version provient des presses d'Aldus Manutius, fondateur des Presses Aldine, célèbres pour leurs impressions de textes inédits en grec et en latin.

En 1586, une traduction anglaise du *Necronomicon* fut produite par le docteur John Dee, mathématicien, astrologue et médecin de la reine Élisabeth d'Angleterre. Jamais publiée, cette traduction est censée avoir été effectuée à partir d'une édition grecque que le docteur aurait trouvée durant ses voyages en Europe de l'Est. Bien qu'exacte, elle est incomplète, ayant été partiellement expurgée par son auteur.

Une seconde impression de la version latine fut faite en Espagne au début du XVIIe siècle. Comme d'habitude, l'imprimeur est inconnu, mais la pauvreté de sa coupe distingue l'édition du travail allemand de bien meilleure qualité. Elle reste quant au contenu fidèle aux éditions précédentes.



Autres versions

D'autres versions et copies partielles du *Necronomicon* existent. Le Manuscrit du Sussex, aussi connu sous le nom de Cultus Maleficarum, est une traduction anglaise effectuée par le baron Frédéric à partir du texte latin et publié dans le Sussex en 1597. L'embrouillé et incomplet Al-Azif – Le livre de l'Arabe, écrit en anglais provincial, fut réalisé à la fin du XVIe siècle et circula sous la forme de copies manuscrites. Le médiéval Manuscrit de Voynich et ses 116 pages, actuellement dans la collection de l'université de Pennsylvanie, sont écrits en grec et en latin à l'aide de caractères arabes.

Copies encore en existence

Les autres ayant été condamnées et détruites par l'Église, cinq copies seulement du *Necronomicon* perdureraient de nos jours, bien qu'un nombre inconnu de copies puisse encore subsister dans des collections privées. Les exemplaires qui se retrouvent sur le marché sont généralement achetés par des bibliothèques ou des collectionneurs privés. L'augmentation de valeur qui en résulte a poussé les prix au-delà des moyens des simples passionnés, même les plus sérieux. Peu d'individus sont susceptibles de s'offrir leur propre copie de ce sombre et terrifiant volume et, compte tenu de sa valeur et de sa fragilité, peu d'institutions publiques autorisent un accès sans condition.

Les copies connues en circulation sont toutes des versions latines : quatre proviennent de l'édition clandestine espagnole du XVIIe siècle et la cinquième est l'unique exemplaire vivant de l'excellente édition allemande du seizième. Les quatre exemplaires restants de l'édition espagnole font actuellement partie des collections de la Bibliothèque nationale de France, de la bibliothèque de l'Université Miskatonic à Arkham, de la Widener Library à Harvard et de la bibliothèque de l'Université de Buenos Aires. La précieuse copie de l'édition imprimée en Allemagne réside au British Museum à Londres.

La dernière copie connue en grec aurait disparu dans les flammes durant le chaos des chasses aux sorcières de Salem dans le Massachusetts, mais des rumeurs concernant d'autres copies refont régulièrement surface. La plus récente d'entre elles prétendait que l'artiste new-yorkais Richard Upton Pickman en possédait un exemplaire. Si cela était vrai, le livre aurait apparemment disparu avec l'artiste en 1926.

Des copies manuscrites de la version de Dee, la plupart endommagées et incomplètes, sont encore régulièrement déterrées. La plus récente découverte fut faite par l'Université Miskatonic, qui dispose désormais d'une version quasi complète au sein de son enviable collection. Le beaucoup moins rare Manuscrit du Sussex se trouve également dans cette collection ainsi que dans de nombreuses bibliothèques de bonne taille. La plupart estiment qu'aucune copie de l'original arabe n'a survécu jusqu'à nos jours bien que des rumeurs persistantes prétendent qu'un exemplaire aurait refait surface à San Francisco peu avant le terrible tremblement de terre et l'incendie de 1906. L'idée qu'une copie arabe ferait partie de la collection du British Museum a été récemment discréditée.

Descriptions physiques

Toutes les éditions imprimées du *Necronomicon* sont des in-folio. Les éditions latines imprimées en Espagne et en Allemagne mesurent 46 cm par 30 cm et contiennent 802 pages, un feuillet étant ajouté au fond en guise d'insert rigide. Divers documents suggèrent que la version grecque contenait davantage de pages. Les caractères utilisés sont de style gothique et de nombreuses gravures illustrent le texte. Les reliures, comme pour tous les livres de cette période, sont toutes uniques et reflètent les goûts des propriétaires initiaux.

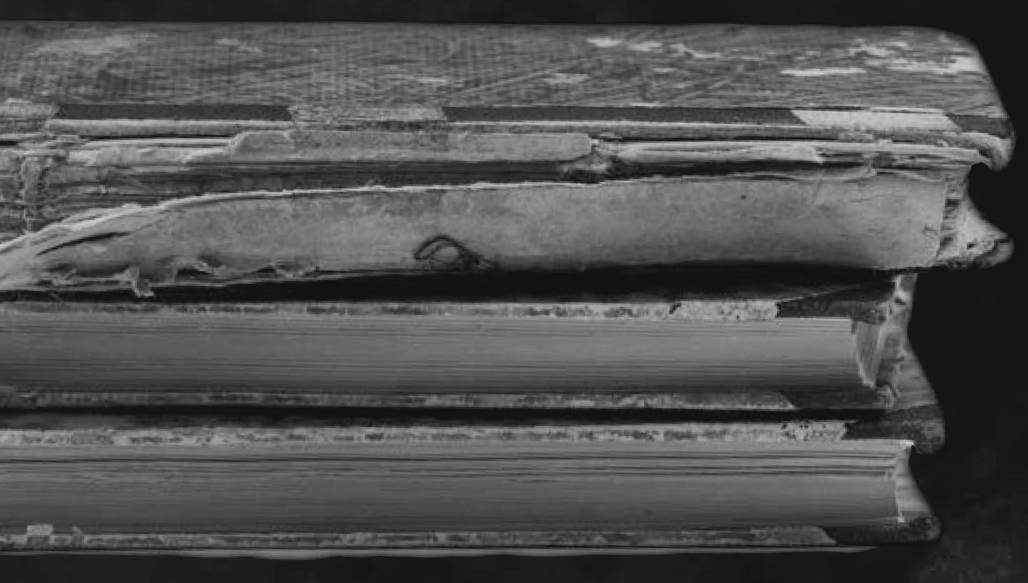
Le *Necronomicon* qui se trouve au British Museum est un exemplaire du XVe siècle relié en cuir et plutôt bien conservé. Imprimé en Allemagne, le texte est en bonne condition, mais sept feuillets manquent malheureusement, chacun ayant été découpé et retiré avec beaucoup de soin. Ce volume faisait partie des trois collections qui furent léguées au peuple anglais et menèrent à la fondation du musée en 1753.

La copie se trouvant à la Bibliothèque nationale de France est en mauvaise condition, reliée en un carton bon marché et croulant, ce qui était courant à l'époque. Le texte est lui aussi en mauvais état avec de nombreuses pages déchirées et plusieurs manquantes. D'autres feuillets sont indéchiffrables, car tachés par ce que certains prennent pour du sang. L'acquisition de cet exemplaire est entourée de mystère, le volume ayant été déposé à l'accueil en 1811 par un homme discret et visiblement étranger. Le mystérieux donateur fut retrouvé un jour plus tard dans son appartement infesté par les rats, empoisonné.

La copie de l'Université de Buenos Aires serait arrivée en Amérique du Sud à la fin du XVIIe siècle. Bien que le texte ne soit pas en excellent état, l'ouvrage est unique pour ses notes marginales rédigées en hiéroglyphes inconnus.

La bibliothèque Widener d'Harvard contient un *Necronomicon* en piteux état. Sa reliure est d'origine, mais elle contient de nombreuses fissures et déchirures. Le texte est complet, mais plusieurs pages se sont détachées et d'autres tombent en morceaux. Une entreprise de restauration est en cours. Le livre faisait partie de la collection privée de Harry Elkins Widener, un millionnaire américain. On dit qu'il obtint ce volume peu avant d'avoir embarqué sur le Titanic en 1912.

La copie de l'Université Miskatonic fut obtenue à la fin du XIXe siècle par un docteur Armitage encore jeune et tout juste engagé par l'école. Achetée à la collection privée de l'homme d'affaires de Providence Whipple Phillips, cette édition du *Necronomicon* avait vu sa reliure changée, probablement au début du XVIIIe siècle, pour un cuir de chèvre tanné au sumac. Un titre trompeur, Qanoon-e-Islam, est ciselé à l'or sur la couverture. Le texte est complet et au minimum en bon état.



• Le Peuple du Monolithe

Anglais, par Justin Geoffrey, 1926

Un recueil de poèmes de 10 cm × 17 cm, relié en bougran rouge sombre par Erebus Press à Monmouth dans l'Illinois, édité à 1 200 exemplaires. Le poème éponyme est considéré comme le chef d'œuvre de Geoffrey.

Perte de Santé Mentale : 1D3
Gain de Mythe : +1/+2 %
Mythe de Cthulhu : 9 %
Étude : 1 semaine
Sortilèges conseillés : aucun

• Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre

Anglais, par le révérend Ward Phillips, 1788 ?

Publié en deux éditions, la deuxième à Boston en 1801. In-octavo américain première époque imitant les caractères gothiques. Les intérieurs des deux éditions sont identiques excepté le nom de l'imprimeur, le lieu de l'impression et la date. Se trouve facilement dans les grandes bibliothèques et les collections des sociétés historiques de Nouvelle-Angleterre. Décrit les blasphèmes des sorcières, sorciers, chamans et autres êtres maléfiques de l'ère coloniale. Détaille les événements liés aux bois de Billington et aux environs.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+3 %
Mythe de Cthulhu : 12 %
Étude : 8 semaines
Sortilèges conseillés : aucun, mais les annotations faites par le révérend Phillips sur sa copie personnelle révèlent Appeler/Congédier Ithaka (Ithaqua), Contacter une Divinité/Narlato (Nyarlathotep), Contacter une Divinité/Sadogowah (Tsathoggua),Contacter une Divinité/Yogge-Sothothe (Yog-Sothoth), Signe des Anciens.

• Révélations de Gla'aki

Anglais, par divers auteurs, 1842

Neuf volumes en in-folio furent publiés par souscription, le dernier en 1865. Depuis lors, trois autres volumes auraient été composés et mis en circulation sous le manteau. Des copies des neuf volumes d'origine se trouvent dans plusieurs bibliothèques de bonne taille. Chaque volume est écrit par un adorateur différent et traite d'un aspect particulier de Gla'aki, des entités qui lui sont liées et de leurs cultes. Cette version du texte a visiblement été expurgée, mais de nombreuses informations ont survécu.

Perte de Santé Mentale : 2D8
Gain de Mythe : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 45 %
Étude : 32 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler / Congédier Azathoth, Appeler/Congédier Daoloth, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Divinité (Eihort), Contacter une Divinité (Gla'aki), Décomposition verdâtre.

Les volumes du *Révélations de Gla'aki* sont censés être les écrits secrets d'un culte opérant dans la vallée de la rivière Severn en Angleterre. Si neuf volumes sont connus, certaines rumeurs continuent de parler d'un ensemble de douze tomes, les livres additionnels contenant visiblement les rites et les pratiques les plus secrets du culte.

• Sept Livres cryptiques de Hsan

Chinois, écrit par Hsan le Grand, IIe siècle après J.-C. environ

Sept parchemins traitant chacun d'un sujet différent. Il existerait une traduction anglaise intitulée Sept Livres cryptiques de la Terre. Le livre traite des éléments du Mythe qui intéressent le plus ceux qui vivent dans l'Empire du Milieu.

Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +2/+6 %
Mythe de Cthulhu : 24 %
Étude : 40 semaines
Sortilèges conseillés : Attirer un Esprit (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Goule, Convoquer l'Esprit de la Terre (Contacter un Chthonien), Porte de Kadath (Créer un Portail vers Kadath), Rendre la Vie (Résurrection).

• Tablettes de Zanthu

Anglais, par le professeur Harold Hadley Copeland, 1916

Brochure sous-titrée « Traduction conjecturale » imprimée à 400 exemplaires. Transcription de gravures trouvées sur des tablettes de jade noir que des pêcheurs ont sorties de l'océan Pacifique. L'auteur proclame que ces œuvres sont en naacal hiératique, le langage noble de l'ancienne Mu. La brochure décrit les rituels dédiés à Ghatanothoa, Shub-Niggurath et Cthulhu.

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +1/+2 %
Mythe de Cthulhu : 9 %
Étude : 8 semaines
Sortilèges conseillés : le texte est partiellement expurgé et ne contient aucun sortilège. Les tables muviennes originelles contiennent Contacter une Divinité/Cthulhu, Ghatanothoa, Lloigor, Yuggya et Zoth-Ommog.

• Tessons d'Eltdown

Anglais, par le révérend Arthur Brooke Winters-Hall, 1912

Traduction douteuse de mystérieux hiéroglyphes retrouvés sur des fragments de poterie en argile au sud de l'Angleterre, dans une édition de 350 pamphlets et 64 pages. Parle d'entités capables d'échanger leurs corps avec d'autres à travers le temps et l'espace.

Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +3/+8 %
Mythe de Cthulhu : 33 %
Étude : 6 semaines
Sortilèges conseillés : Contacter un Yithien.

Comprenant des fragments de poterie trouvés près d'Eltdown au sud de l'Angleterre, les Tessons ont été déclarés intraduisibles par les docteurs Woodford et Dalton, premiers à avoir tenté l'entreprise. Par la suite, cependant, de nombreux manuscrits prétendant être des traductions apparurent, à commencer par la version Winters-Hall. Ce dernier suggérait que les Tessons n'étaient rien d'autre que les écrits des Choses Très Anciennes, enterrés alors que l'Angleterre faisait encore partie du super-continent de Pangée. Des contestations ont ensuite été émises par des sources anonymes qui contestaient l'idée que ces inscriptions étaient celles de la Grande Race de Yith.

• Texte de R'lyeh

Chinois, auteur inconnu,

300 av. J.-C. environ

Les tablettes originales en argile auraient été détruites, mais il existerait des copies sur parchemins ainsi que des traductions récentes en anglais et en allemand. Le texte concernerait apparemment Dagon, Hydra, les Larves Stellaires, Zoth-Ommog, Ghatanothoa et Cthulhu, et parlerait de l'engloutissement de Mu et de R'lyeh.

Perte de Santé Mentale : 2D6
Gain de Mythe : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 45 %
Étude : 54 semaines
Sortilèges conseillés : Appeler Cyaegha, Contacter une Divinité/Cthulhu, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter un Profond, Lame de Fond.

Durant l'enquête fédérale à Innsmouth en 1927-1928, des copies du Texte de R'lyeh furent saisies. Durant les entretiens qui suivirent les raids, il devint apparent que le mince ouvrage fut considéré comme un texte sacré par les habitants de la ville. D'autres questions posées aux prisonniers récalcitrants laissèrent à penser que le livre contenait les rites et le moyen de payer tribut à « Celui qui vit sous l'eau » et même (à condition d'y croire) un secret permettant de parler aux poissons et de respirer sous l'eau.
Il n'existe aucun document parlant de ce qu'il est advenu des nombreuses copies du Texte de R'lyeh saisies durant l'enquête. On estime qu'elles furent détruites.

Ouvrages occultes

Les propriétaires de livres du Mythe possèdent généralement plusieurs volumes occultes, que l'on pourrait qualifier de profanes.

Après lecture, un tel document ajoute généralement au moins un point dans la compétence occultisme. Il en existe des milliers. Ce qui suit n'est qu'un échantillon pour permettre au gardien de peupler les rayonnages de ses bibliothèques, collections privées et dotations de cultes.



Lire un livre occulte ne coûte généralement aucun point de Santé Mentale. Hormis ce point, les règles des livres du Mythe s'appliquent. Il n'y a aucune indication de temps de lecture. Le gardien devrait déterminer un laps de temps en fonction de ses besoins ou de la situation.

Vous êtes libre également d'ajouter un sortilège du Mythe en marge ou sur un feuillet volant (rédigé dans l'écriture difforme de quelque érudit ou adorateur) si vous pensez que cela est approprié, mais, excepté pour le Malleus Maleficarum, la tonalité de ces ouvrages sera souvent tout sauf maléfique ou dangereuse.

• Beatus Methodivo

Latin, attribué à saint Methodius d'Olympe, 300 ap. J.-C. environ

De caractère gnostique, ce texte relativement court est écrit sous la forme d'une prophétie apocalyptique tentant de prévoir l'histoire de ce monde. Il décrit comment Seth chercha un nouveau pays à l'Est et tomba sur la terre des initiés et comment les enfants de Caïn formèrent un système basé sur la magie noire en Inde.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +2 %

• Clavicules de Salomon

Langues diverses dont le latin originel, XIVe siècle

Censé avoir été écrit par Salomon en personne. Composé de deux livres, le premier indiquant comment éviter de terribles erreurs en traitant avec les esprits, le second discutant des arts magiques et comprenant plusieurs rituels complexes.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +5 %

• Culte des Sorcières en Europe Occidentale

Anglais, par le docteur Margaret Murray, 1921

Un in-octavo protégé par une jaquette ; en anglais moderne, a connu de nombreuses éditions et impressions. Associe les réunions de sorcières du Moyen Âge à des croyances pré-chrétiennes qui auraient survécu sous la forme de superstitions ou furent, dans un sens plus organisé, poussées à la clandestinité par l'Église. Ce volume peut être trouvé dans de nombreuses bibliothèques et librairies.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +1 %

• I Ching

Mandarin classique, traductions dans plusieurs langues dont l'anglais (2000 av. J.-C. environ, traductions en anglais moderne disponibles)

Un des cinq classiques de la Chine confucéenne. Présente un système de divination subtile et poétique facile à appliquer, mais néanmoins capable de fournir des allusions contextuelles visiblement pertinentes.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +8 %

• Isis dévoilée

Anglais, par madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877

Ensemble en deux volumes comprenant la réponse de l'auteur au matérialisme et à l'arrogance de la religion contemporaine et des communautés scientifiques. Le contenu comprend entre autres des sections sur le mesmérisme, la psychométrie, les entités qui habitent l'espace éthéré et les talismans.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +6 %

- **Malleus Maleficarum**
  Langues diverses dont le latin originel, par Sprenger et Kramer, 1486

Aussi connu sous le nom « Marteau des sorcières ». Guide destiné aux inquisiteurs du Moyen Âge cherchant à identifier et à persuader les sorcières par la torture, le terrible ouvrage a envoyé environ neuf millions de personnes vers la mort. La traduction allemande de 1906 présente l'excellent titre *Der Hexenhammer*.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +3 %

- **Oracles de Nostradamus**
  Langues diverses, par Michel de Nostredame [Nostradamus], 1555-1557

Contient environ un millier de quatrains censés contenir des prophéties sur les événements de la société humaine jusqu'en 3797 après J.-C. Les prophéties elles-mêmes sont floues et imagées et se prêtent à toutes sortes d'explications. On en a fait de nombreuses interprétations.

Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +1 %

- **Le Rameau d'Or**
  Anglais, par Sir George Frazer, 1890, en deux volumes

Ouvrage classique de l'anthropologie explorant l'évolution de la pensée magique, religieuse et scientifique. Une édition étendue en treize volumes fut publiée en 1911-1915. Une version abrégée peut être trouvée dans la plupart des bibliothèques américaines.

Perte de Santé Mentale : 1D2
Gain d'occultisme : +5 %

- **La Tablette d'Émeraude**
  Nombreuses langues, apparemment d'origine phénicienne, auteur ou auteurs inconnus, 200 ap. J.-C. environ

Le texte alchimique central de l'Europe médiévale, heureusement fort court mais aussi cryptique que le Tao Te Ching de la Chine classique.
Perte de Santé Mentale : aucune
Gain d'occultisme : +1 %

- **Le Zohar**
  Araméen, nombreuses éditions et traductions en latin, allemand, anglais, français, etc., auteur original Moïse de Léon, 1280

L'ouvrage fondamental de la pensée mystique médiévale juive, représentant l'effort de connaître ou d'atteindre Dieu à travers la contemplation et la révélation.

Perte de Santé Mentale : 1/1D3+1
Gain d'occultisme : +7 %





Clé

Titre : nom du livre
Langue : langue dans laquelle le livre est majoritairement écrit.
Date : date de rédaction du livre (si connue)
Auteur : écrivain du livre (si connu)
Sem : nombre de semaines nécessaires à une étude complète
SAN : perte de Santé Mentale liée à la lecture du livre
GMI : Gain de Mythe Initial, les points de compétence acquis après une première lecture
GMC : Gain de Mythe Complet, le gain dans la compétence après une étude poussée
MC : valeur de Mythe de Cthulhu. Le lecteur ne peut gagner le GMC que si sa compétence Mythe de Cthulhu est inférieure à la valeur du livre (cf. page 159).

Table XI : Tomes du Mythe

Titre	*Langue*	*Date*	*Auteur*	*Sem*	*SAN*	*GMI*	*GMC*	*MC*
Al Azif	arabe	730 env.	Abdul al-Hazrad	68	2D10	+6	+12	54
Âme du chaos	anglais		Edgar Gordon	7	1D4	+1	+3	12
Azathoth et autres	anglais	1919	Edward Derby	1	1D4	+1	+3	12
Cabale de Saboth	grec	1686	inconnu	16	1D6	+1	+2	9
Ceux qui regardent depuis l'autre côté	anglais	ann. 1940	Nayland Colum	2	1D4	0	+3	9
Ceux qui résident dans les profondeurs	français		Gaston Le Fé	12	1D8	+2	+6	24
Chant d'Yste	grec		famille Dirka	11	1D6	+1	+4	15
Chants de Yuggya	anglais		inconnu	11	1D6	+1	+3	12
Chants des Dholes	allemand	ann. 1890	Heinrich Zimmerman	17	1D8	+2	+5	21
Chronike von Nath	allemand		Rudolf Yergler	22	1D8	+2	+4	18
Clé du naacal Confessions du moine fou	anglais		Churchward	2	1D2	0	+1	3
Clithanus	latin	400 env.	Clithanus	29	2D6	+3	+6	27
Cthaat Aquadingen	anglais	XIVe	inconnu	29	2D4	+2	+4	18
Cthaat Aquadingen	latin	XI–XIIe	inconnu	46	2D4	+4	+9	39
Cthulhu dans le *Necronomicon*	anglais	1915	Laban Shrewsbury	14	1D6	+2	+4	18
Culte des Goules	français	1702	François-Honoré Balfour	22	1D10	+4	+8	36
Cultes innommables	anglais	1845	inconnu	48	2D8	+4	+8	36
Cultes innommables	anglais	1909	inconnu	30	2D8	+3	+6	27
Daemonolatreia	anglais	1595	Remigius	28	1D8	+2	+6	24
De Vermiis Mysteriis	latin	1542	Ludwig Prinn	48	2D6	+4	+8	36
Des actes de sorcellerie commis en Nouvelle-Angleterre	anglais	1600 env.	inconnu	9	1D6	+1	+3	12
En des lieux sous contrainte	anglais		Hartrack	3	1D6	+1	+4	15
Éthique d'Ygor	latin		inconnu	13	1D6	+1	+3	12
Fischbuch	allemand	1598	Konrad von Gerner	8	1D4	+1	+2	9
Fragments de Celaeno	anglais	1915	Laban Shrewsbury	15	1D8	+3	+6	27
Fragments de G'harne	anglais		Amery Wendy-Smith	12	1D10	+3	+7	30
Gardien secret, Le	anglais		Halpin Chalmers	10	1D4	+1	+3	12
Ghorl Nigral	naacal muvien		Zakuba	46	2D8	+4	+10	42
Hydrophinnae	latin		M. Gantley	7	1D4	+1	+2	9
Invocations à Dagon	anglais		Asaph Waite	16	1D8	+3	+6	27
La Fondation occulte	anglais	1980 env.	J. C. Wassermann	16	1D6	+1	+4	15
Légendes de Liqualia	anglais		Oswald	9	1D4	+1	+3	12
Liber Damnatus Damnationum	anglais	1647	Janus Aquaticus	34	1D8	+3	+7	30
Liber Ivonis	latin	IXe	Caius Phillipus	36	2D4	+4	+9	39
Livre d'Eibon	anglais	XVe	inconnu	32	1D6	+3	+8	33
Livre d'Iod	langue ancienne		inconnu	51	1D6	+4	+8	36
Livre d'Iod	trad. anglaise		Johann Negus	10	1D6	+1	+3	12
Livre d'Ivon, Le	français	XIIIe	Gaspard du Nord	36	2D4	+4	+8	36
Livre de Dzyan	anglais		inconnu	14	1D6	+3	+6	27
Livre de Skelos	aklo		inconnu	54	2D6	+3	+7	30
Livre noir de la folie	anglais	ann. 1930	Amadaeus Carson	7	1D6	+1	+3	12
Livre noir du crâne	grec		J'cak Igguratian	29	1D8	+2	+4	18
Livre vert	anglais		inconnu	50	2D8	+4	+9	39

Titre	*Langue*	*Date*	*Auteur*	*Sem*	*SAN*	*GMI*	*GMC*	*MC*
Magie et les arts sombres	anglais		Kane	12	1D6	+1	+4	15
Magie véritable	anglais	XVIIe	C. Theophilus Wenn	24	1D8	+2	+4	18
Maigres bêtes de la nuit	anglais		Edgar Gordon	4	1D3	0	+1	3
Manuscrits du Sussex	anglais	1597	Baron Frédéric	36	1D6	+2	+5	21
Manuscrits pnakotiques	anglais	XVe	inconnu	45	1D8	+3	+7	30
Massa di Requiem Per Shuggay	italien	1768	B Chieti Brodighera	2	1D6	+1	+3	12
Merveilles de la science	anglais		Morryster	11	1D4	+1	+2	9
Monstres et leurs semblables, Les	anglais	XVIe	inconnu	36	1D8	+2	+6	24
Mum-Rath Papyri	latin		Ibn Shoddathua	10	1D6	+1	+3	12
Mystères secrets de l'Asie, avec un commentaire sur le Ghorl Nigral	allemand	1847	Gottfried Mulder	16	1D8	+2	+5	21
Mythologie polynésienne, avec une note sur le cycle légendaire de Cthulhu	anglais	1906	Harold H. Copeland	8	1D3	+1	+2	9
Necrolâtrie	allemand	1702	Ivor Gorstadt	20	2D6	+4	+8	36
Necronomicon	grec	950 env.	Theodoras Philetas	68	2D10	+5	+12	51
Necronomicon	latin	1228	Olaus Wormius	66	2D10	+5	+11	48
Necronomicon	anglais	1586	John Dee	50	2D10	+5	+10	45
Othuum Omnicia	latin		inconnu	12	1D4	+1	+2	9
Papyrus Ilarnek	anglais		inconnu	15	1D8	+2	+4	18
Parchemins de Pnom	hyperboréen		Pnom	31	2D6	+3	+8	33
Passons de l'autre côté de la vision	anglais	1964	Roland Franklyn	1	1D6	+1	+3	12
Peuple du monolithe	anglais	1926	Justin Geoffrey	1	1D3	+1	+2	9
Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle-Angleterre	anglais	1788	Ward Philips	8	1D6	+1	+3	12
Quatrième livre de D'harsis	anglais		D'harsis	42	2D6	+3	+8	33
Récit de Johansen	anglais		Gustaf Johansen	6	1D6	+1	+3	12
Révélations Cthoniques	laotien		Thanang Phram	18	1D8	+2	+5	21
Rites de Toscane	italien		inconnu	3	1D3	0	+2	6
Rites sarrasins	anglais	XIXe	prêtre inconnu	6	1D3	+1	+2	9
Rites, Les	égyptien		Niggoum-Zhog	14	1D8	+3	+6	27
Roi en Jaune, Le	anglais	1895	inconnu	1	1D10	+1	+4	15
Saducismus Triumphatus	anglais	1681	Joseph Glanvill	6	1D6	+1	+3	12
Sapientia Maglorum	latin		Ostanes	40	2D6	+3	+7	30
Sept livres cryptiques de Hsan	chinois	IIe	Hsan le Grand	40	1D8	+2	+6	24
Sombres rites	égyptien		Luveh-Keraphf	41	2D6	+3	+8	33
Sombres sûtras	birman	700 env.	U Pao	18	1D8	+1	+4	15
Tablettes de Zanthu	anglais	1916	H Hadley Copeland	8	1D6	+1	+2	9
Tessons d'Eltdown	anglais	1912	Arthur B Winters-Hall	6	1D8	+3	+8	33
Testament de Carnamagos	grec	XIIe	Carnamagos	23	1D6	+2	+4	18
Texte de R'lyeh	chinois	300 env.	inconnu	54	2D8	+5	+10	45
Tome noir	latin		Luveh-Keraphf	37	2D6	+3	+7	30
Transcriptions de Geph	anglais		inconnu	20	1D8	+2	+5	21
Tunnelier du dessous, Le	anglais	1936	Georg Reuter	2	1D3	+1	+2	9
Unaussprechlichen Kulten	allemand	1839	F W von Junzt	52	2D8	+5	+10	45
Unter Zee Kulten	allemand	XVIIe	Graf Gauberg	17	1D6	+2	+4	18
Uralteschrecken	allemand	XIXe	Graf von Konnenberg	22	1D6	+2	+4	18
Vie d'Eibon	français		Cyron	8	1D4	+1	+2	9
Visions de Yaddith	anglais	1927	Ariel Prescott	1	1D4	+1	+3	12
Von denen Verdammten	allemand (repr.)	1907	Edith Brendall	10	1D6	+1	+4	15
Von denen Verdammten Oder	allemand		Karaj Heinz Vogel	24	2D6	+4	+8	36


VARIATION
LIVING DIMENSION
UNSEEN
RESONATING
ONE SUPREME HOLY GESTURE CALL
SYMBOLIC EXCHANGE
THRUST
SACRIFICIAL
SYMBOL'S THRUST
FIELD OF


PERCEPTION IS PRAYER
NO DREAMER
COPULATING SACRIFICES BURNING
BLAZE
SHADOWS
PLAY
ALWAYS
CUSP OF
DISSOLVING
ARISING WITHIN

Grimoire

Je vous le redis, n'appelez pas de ces Choses que vous ne pouvez pas détruire ; ce que je veux dire par là c'est que ces Choses, elles peuvent se retourner contre vous en un moment, et alors tous vos tours les plus puissants pourront bien ne pas suffire. Demandez aux inférieurs, au cas où les supérieurs refuseraient de répondre et préféreraient vous ordonner vous.

— H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

Sortilèges

Les sortilèges décrits dans le grimoire sont classés par ordre alphabétique, chaque entrée décrivant l'objectif et le résultat d'une incantation réussie. Nous encourageons les gardiens à développer, altérer et améliorer ce que nous avons décrit ici. Un sortilège trouvé dans un ouvrage pourrait bien produire un effet inférieur à celui défini dans ces pages. De même, des versions plus efficaces pourraient être découvertes.

Le gardien devrait modifier les sortilèges en fonction des besoins d'un scénario ou d'une campagne en particulier. Vous devriez également faire attention lorsque vous inventez des versions améliorées qui pourraient terminer entre les mains des investigateurs. De telles créations tendent à déséquilibrer le jeu. Notez bien que la magie est le domaine de sorciers déments dotés d'une profonde connaissance du Mythe. Ces rituels ne devraient jamais être considérés comme de vulgaires outils, des super pouvoirs que l'on utilise à la légère. Trafiquer avec des forces extraterrestres risque fort d'affecter le corps et l'esprit des insouciants. D'autres conseils sur le moyen de modifier les sortilèges se trouvent dans le paragraphe Variantes de sortilèges (voir plus loin).
Le gardien devrait noter scrupuleusement quels investigateurs en savent un peu plus sur la magie. Ils pourraient bien lancer un sortilège par mégarde au cours d'une crise de folie passagère…

Noms des sortilèges

Si chaque sortilège possède un nom « commun », nous conseillons fortement aux gardiens d'utiliser des titres plus évocateurs aussi souvent que possible.
Plusieurs tomes du Mythe pourraient contenir une version des charmes les plus courants. Les auteurs pourront cependant les avoir compris et traduits de façon fort différente, le sortilège Contacter un Profond pouvant être nommé par l'un « Voix des Profondeurs » et par un autre « Invoquer l'Immondice Abyssale ». Il est même possible que des sortilèges différents portent soudain le même nom ou quelque chose d'approchant. Vous trouverez des suggestions de titres alternatifs à la fin de chaque description.

Magie approfondie

Le chemin vers la sagesse et la connaissance du Mythe mène à la folie. La Santé Mentale permet de jauger à quel point une personne s'accroche au terme « réalité », qui ne représente bien évidemment pas la « vraie » réalité, mais une illusion consensuelle humaine ou une compréhension limitée capable de protéger l'esprit humain de ce qu'il ne peut pas comprendre entièrement, à savoir le Mythe de Cthulhu. La magie du Mythe est antinomique et délétère pour la Santé Mentale. L'incantation de sortilèges finira invariablement par dévorer la raison du sorcier et par désintégrer ses liens avec le monde des humains, jusqu'au jour où il ne restera en lui plus que le Mythe. Le but ultime d'un adorateur est de se débarrasser de toutes traces de Santé Mentale et de les remplacer par la compréhension de la véritable nature de l'univers. La perte de toute humanité devrait normalement rendre impuissant n'importe quel individu et l'empêcher de s'intégrer dans la société de quelque façon que ce soit. Certains fanatiques parviennent cependant à mener à bien ce changement de paradigme sans être réduits à l'état de fous balbutiants. Même avec zéro point de Santé Mentale, ils sont encore capables de fonctionner, voire, dans certains cas, d'évoluer parmi nous en passant inaperçus.

Les sorciers déments qui embrassent totalement le Mythe puisent dans un pouvoir bien plus grand qu'une personne se contentant de réciter un sortilège trouvé dans un livre. Libérés de la raison humaine, renforcés par leur compréhension du Mythe, ces êtres redécouvrent certains des aspects les plus profonds de la magie. Les investigateurs peuvent également atteindre ces couches supérieures de compréhension. Lorsqu'un investigateur fou de façon temporaire ou persistante réussit à lancer un sortilège, lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à sa compétence Mythe de Cthulhu, il gagne une nouvelle vision de la magie, et la possibilité d'utiliser un effet plus avancé du sortilège se présente alors à lui. Une fois découverte, cette version approfondie reste disponible. La possibilité qu'il existe une version encore plus approfondie, susceptible d'être découverte à l'avenir, est laissée à la discrétion du gardien.

Tous les sortilèges ont ces secrets enfouis. Des versions approfondies de plusieurs d'entre eux sont fournies dans ce chapitre, à titre d'exemple. Nous conseillons aux gardiens de bien réfléchir en amont avant d'introduire des sortilèges susceptibles de tomber entre les mains des investigateurs, et de déterminer à l'avance les effets magiques approfondis de ces incantations plutôt que de tenter de les inventer sur le pouce.

La magie avancée en cours de partie

Toutes les entités du Mythe et les fanatiques avec zéro point de Santé Mentale connaissant un certain sortilège ont également accès aux versions avancées indiquées dans ce chapitre. D'autres ennemis pourraient également en avoir connaissance si le gardien le décide. Celui-ci ne devrait pas se sentir obligé de faire un test pour savoir si un antagoniste apprend ou non une incantation avancée pendant la partie.

Quand un investigateur découvre l'effet



avancé d'un sortilège pendant la partie, le gardien peut décider de ce en quoi celui-ci diffère de la version « ordinaire ». La section Variantes de sortilèges pourra ici se révéler utile. La version avancée sera souvent un développement excitant (et horrible) de la version de base plutôt qu'un simple bénéfice mécanique, comme une réduction du coût en points de magie. N'hésitez pas à demander son avis au joueur si vous manquez d'inspiration. Souvenez-nous cependant qu'il s'agit là d'un jeu d'horreur et que les versions avancées pourraient ajouter des aspects non souhaités par l'investigateur. De grands pouvoirs s'accompagnent de lourds prix à payer.

Variantes de sortilèges

Aucun sortilège n'accepte de définition unique. Ceux listés plus loin ne sont que des indications et un point de départ destinés au gardien. ***L'Appel de Cthulhu*** n'est pas un jeu dans lequel les joueurs s'attendent à ce que leurs investigateurs gagnent des sortilèges au fil des missions. Ils devraient savoir que chaque sortilège acquis diffère grandement de ceux décrits dans ces pages. Une partie du travail du gardien est de servir d'intermédiaire entre le grimoire et son groupe.

Modifier les sortilèges décrits

Un sortilège est fait de trois parties : un coût, une description et un effet. Les coûts et les effets ont un impact mécanique direct sur la partie, lequel peut comprendre des pertes de Santé Mentale, des dégâts physiques, des points de magie drainés, un changement permanent de ses caractéristiques, etc. Vous êtes libre de modifier ces données en faisant preuve de prudence néanmoins : placer un sortilège bon marché et puissant entre les mains des joueurs pourra avoir un effet dramatique sur le jeu. Les descriptions, d'un autre côté, n'apportent que de la couleur dramatique et peuvent être changées sans problèmes.

Tests de POU en opposition

De nombreux sortilèges demandent d'effectuer un test pour savoir si la cible est affectée ou non. Les deux camps font un test de POU et comparent leur niveau de réussite, le plus haut désignant le vainqueur. En cas d'égalité, le POU le plus haut l'emporte. Si les deux personnages sont encore à égalité, le gardien pourra décider qu'ils sont tous deux affectés d'une manière reflétant la nature de l'incantation. Si la différence entre le POU du sorcier et celui de la cible est de 100 ou plus, celui dont la valeur est la plus grande l'emporte automatiquement.

Portée des sortilèges

En jeu, la portée des sortilèges correspond généralement à l'une de ces trois options : toucher, 10 mètres ou à portée de vue naturelle. Ces indications générales sont faciles à visualiser et à comprendre. De plus grandes portées risquent d'apporter plus de problèmes d'ingénierie que d'exemples horrifiques.

Temps d'incantation et sortilèges en combat

Certains sortilèges sont utiles en situation de combat. Chacun d'eux possède un temps d'incantation indiqué dans sa description : instantané, 1 round, etc.

Si le temps d'incantation est instantané, il s'activera au rang de DEX+50 de l'utilisateur, exactement comme un pistolet prêt à faire feu.

Si le temps d'incantation indique 1 round, il s'activera au rang de DEX de l'utilisateur ce round-ci.

Si le temps d'incantation indique 2 rounds, il s'activera au rang de DEX de l'utilisateur lors du round suivant, et ainsi de suite.

Modifier le coût et les effets d'un sortilège

Le coût des sortilèges est généralement indiqué en points de magie et de Santé Mentale. Certains incluent également une dépense permanente de POU, quand l'effet est très long ou particulièrement puissant. Lorsque vous modifiez le coût, vous devriez tenir compte des

changements que vous comptez appliquer aux effets. Un sortilège plus puissant risque fort de voir son coût augmenter, quand un effet amoindri demandera souvent moins de points de magie.
La source d'où est tiré le sortilège affecte aussi bien le coût que l'effet : plus la source est « pure », plus l'incantation sera forte. Il n'existe cependant aucun ratio coût/effets dans le jeu. Une source plus pauvre, par exemple un volume mal traduit et incomplet, pourra fournir une version amoindrie d'un sortilège avec un effet réduit et un coût augmenté. Une incantation gravée directement par un Grand Ancien dans l'esprit d'un personnage pourra bénéficier d'effets ou d'un coût grandement améliorés.

Modifier un sortilège

Tentez d'apporter une touche personnelle au sortilège en le liant plus fortement au scénario, aux investigateurs ou à l'histoire si possible.

Lieu : Pensez aux lieux de votre histoire. L'un d'entre eux pourrait-il être relié au sortilège ? Si les investigateurs traitent avec des goules par exemple, une magie demandant d'être pratiquée sous terre prendra tout à coup une autre dimension.

Composants : Les objets requis pour pouvoir lancer le sortilège. Serait-il possible que les investigateurs aient besoin de cette dague recourbée en argent qu'ils ont vue au British Museum lors d'une session précédente ?

Rite : Un effet plus puissant nécessite souvent un rituel complexe et prenant. Pensez à l'endroit, au moment et à la façon dont le sortilège sera lancé. Les investigateurs auront-ils besoin de se couvrir de sang à la pleine lune et de former un cercle de protection ?

Description : Celle-ci peut aller du subtil au terriblement dramatique. Essayez de teinter vos descriptions d'étranges odeurs, de visions déroutantes, de sons bizarres et de sensations perturbantes. Souvenez-vous que la plupart de ces sortilèges érodent la Santé Mentale de leur utilisateur et que vous devriez retranscrire ces pertes dans leur manifestation.

Un exemple de sortilège modifié

Un sortilège peut être comparé à une recette de cuisine. Il n'y a pas qu'une façon de faire du pain : il ne faut qu'une heure pour du pain au bicarbonate ou plusieurs jours pour du pain au levain. Il est possible d'utiliser toutes sortes de farines et d'ingrédients. La méthode elle-même peut varier et utiliser aussi bien la main qu'une machine. Le résultat pourra présenter toutes sortes de formes, tailles et goûts. Si vous lisez dix livres de recettes, vous découvrirez autant de moyens de faire du pain sous autant de noms différents. La même chose est vraie pour les sortilèges et les ouvrages du Mythe.

Dix volumes pourront indiquer ce qui pourrait, au premier regard, passer pour un seul et même sortilège. Pour autant, ces incantations ne seront pas différentes des recettes de pâte à pain, et il y a un monde entre le pain noir allemand et la *focaccia* italienne. De la même manière que vous choisiriez le pain le plus adapté à votre menu, vous devriez créer le sortilège le plus adapté à votre partie. Prenons le sortilège Créer un Zombie et examinons quelques variantes possibles.

Le sortilège de départ : Créer un Zombie

Le sortilège Créer un Zombie dans le grimoire commence par un corps qu'il convertit ensuite en mort-vivant. Ce dernier perdure jusqu'à pourrir ou tomber en morceaux. Il peut obéir à des ordres simples donnés par son créateur. Le coût en points de magie est élevé (16 points) et la perte en Santé Mentale modérée (1D6). Le lancement demande une semaine entière, mais fonctionne sans test, ni opposition de POU.

Une version plus rapide de Créer un Zombie

Imaginons que les joueurs souhaitent fabriquer un zombie, peut-être pour mener une tâche dangereuse à leur place. Si les investigateurs tombent sur un livre mal transcrit, incomplet ou endommagé, vous pourriez vouloir leur fournir une version du sortilège qui aurait l'air utile mais qui risquerait davantage de leur attirer des ennuis. Une autre possibilité serait que vous vouliez lancer un scénario avec un thème à la *Re-Animator* : un savant fou ramène des corps à la vie avant de découvrir qu'ils échappent à tout contrôle. Le coût d'un tel sortilège pourra être divisé par deux puisqu'il se montrera bien moins utile que la version initiale. L'idée de commencer avec un corps qui continue de pourrir est maintenue, tout comme la perte de Santé Mentale, mais le temps d'incantation est réduit à une heure. L'avantage apparent d'un temps de lancement plus court et d'une dépense magique réduite pourrait bien attirer les plus naïfs. Appelons cette version Lien Gris.

Lien Gris
(variante de Créer un Zombie)

Coût : 8 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Un liquide rituel doit être versé sur un corps préparé en amont. Les ingrédients de la substance diffèrent selon la version du sortilège. Néanmoins, il semble que le sang du sorcier soit utilisé à chaque fois. Les autres ingrédients devront être déterminés par le gardien. Au moins l'un d'entre eux devrait être illégal ou radioactif. Le sorcier doit alors entonner le sortilège.

À la fin du rituel, le corps se lève, mais il n'est pas sous le contrôle de son créateur. Littéralement dépourvu d'esprit, le zombie se comporte comme un animal sauvage. La chose continue de pourrir après sa création et finit donc par se décomposer au point de ne plus pouvoir fonctionner.



Une version plus puissante de Créer un Zombie

Et si le sorcier possédait la version originale du sortilège, mais voulait un serviteur plus efficace, capable de durer plus longtemps voire de passer pour un humain vivant ? Le but pourrait ne pas être maléfique, le sorcier pourrait même tenter de ramener un proche comme une femme ou un enfant.

Tout ceci augmenterait bien évidemment le coût du sortilège ainsi que la durée de son invocation. La dépense pourrait être exprimée en points de POU plutôt qu'en points de magie (disons 5 points). La perte de Santé Mentale pourrait également passer à 1D10, justifiée par une description parlant d'invocation aux dieux du Mythe et la nécessité pour le sorcier d'insuffler un peu de sa « force vitale » dans le cadavre. Le temps d'invocation étant sans importance, on l'a réduit à un jour, mais il pourrait aussi bien rester à une semaine. Le zombie obéira aux ordres simples et pourra même apprendre avec le temps. La vie du mort-vivant étant liée à celle de son maître, il deviendra inactif et pourrira si ce dernier meurt.



Appelons ce sortilège Le Baiser du Cimetière pour évoquer ce qui pourrait constituer son objectif le plus doux et le plus erroné.

Le Baiser du Cimetière
(variante de Créer un Zombie)

Coût : 5 points de POU ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 jour

Le sortilège nécessite un corps humain avec suffisamment de chair pour se mouvoir après activation. Le sorcier verse une once de son propre sang dans la bouche du cadavre puis l'embrasse sur les lèvres et « insuffle une partie de son être » à l'intérieur. Cinq points de POU sont alors perdus et offerts au mort.

Si le sortilège réussit, le sorcier peut donner au zombie des ordres simples que celui-ci s'efforcera de mener à bien. Au fil du temps, le mort-vivant pourra apprendre à suivre des consignes plus complexes. Si le sorcier meurt, le zombie devient inactif et finit par pourrir. Une partie de l'invocation fait collectivement référence aux Dieux du Mythe bien qu'aucun nom spécifique ne soit utilisé.

Version approfondie

On dit qu'il est possible de créer et de contrôler un nombre illimité de serviteurs, d'aucuns suggérant que le POU du sorcier établirait la limite au nombre de zombies pouvant être dominés.

Divisez le POU de l'invocateur par 5 ; le résultat correspond au nombre maximum de zombies pouvant être activement contrôlés en même temps.

Autres noms possibles : Serviteur Immortel, Retour de l'Amour Perdu.

Une version macabre de Créer un Zombie

Si vous désirez une version plus sinistre du sortilège, impliquant la capture et le meurtre d'une personne innocente, peut-être l'ami d'un investigateur voire même le personnage d'un joueur, il faut le modifier pour l'autoriser à affecter une cible encore en vie.

Tout d'abord, la victime doit avoir été capturée. Un moyen évident pour y parvenir est l'utilisation d'un poison. Ce sortilège est censé avoir un aspect maléfique, la cible sera donc enterrée vivante pendant quelques jours. Elle sera ensuite convertie en zombie pour servir son nouveau maître jusqu'à ce que ce dernier meure ou y mette un terme. Puisqu'il s'agit d'un rituel sinistre impliquant la torture et le meurtre, la perte de Santé Mentale est augmentée à 10 points. Le fait que le sortilège anime moins un cadavre qu'il corrompt une personne vivante est une justification suffisante pour faire passer le coût en points de magie de 16 à 10. Le rituel prendra tout de même plusieurs jours à être lancé, et le zombie qui en résultera ne sera toujours capable que d'obéir à des ordres simples.

Ce sortilège cible une personne vivante, celle-ci devrait donc bénéficier d'un moyen pour s'y opposer. Deux tests peuvent être utilisés ici : un test de CON pour résister au poison, puis un test de POU pour résister au sortilège lui-même. La variante pourrait avoir un nom très légèrement différent comme Création de Zombie.

Création de Zombie
(variante de Créer un Zombie)

Coût : 10 points de magie ; 10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : variable (plusieurs jours)

La cible est plongée dans un état de mort apparente par une poudre paralysante faite à partir d'entrailles de poisson-lune et d'alcaloïdes. Le poison doit être inhalé, et la cible peut effectuer un test extrême de CON pour y résister (sous un cinquième de sa valeur, donc). En cas d'échec, elle sombre dans un état de transe profonde impossible à distinguer de la mort. Elle reste néanmoins horriblement consciente, mais incapable du moindre mouvement. Elle est ensuite placée dans un cercueil et enterrée vive dans un cimetière. Un petit tube connecte le cercueil à la surface afin de lui permettre de respirer. Pendant ce temps, la malheureuse victime du sortilège doit réussir un test de Santé Mentale toutes les trois heures de jeu ou perdre 1D6 SAN. Si elle devient folle pendant cette période, elle se soumet à la volonté du sorcier, heureuse de voir les terreurs de la tombe disparaître.

Trois nuits plus tard, le sorcier se rend sur les lieux et lance Création de Zombie. S'il sent une résistance mentale de la part de la cible, un test opposé de POU (cf. page 243) est effectué entre les deux antagonistes. Un lancement réussi ne laisse qu'un point de POU à la cible, que celle-ci soit folle ou saine d'esprit. Si le sortilège échoue, le sorcier peut se contenter de recouvrir le trou qui permettait à la victime de respirer et la laisser suffoquer.

Si l'invocation réussit, le sorcier dispose désormais d'un serviteur zombie capable d'obéir à des ordres simples. Le malheureux restera sous le contrôle de son maître tant qu'il ne sera pas libéré (généralement par sa mort ou celle du sorcier).

Créer un nouveau sortilège

L'Appel de Cthulhu n'est pas un jeu se préoccupant d'équilibre entre les personnages des joueurs et leurs ennemis, ni une structure à base de niveaux en fonction desquels évaluer le niveau de magie. Si vous créez par exemple un sortilège semblable à ceux du Grimoire, mais avec un effet supérieur et un coût moindre, vous n'avez pas enfreint de règles. Vous devriez simplement faire attention en introduisant dans vos parties des éléments, notamment magiques, susceptibles d'avoir un effet significatif. Cela ne veut pas dire que vous ne devriez jamais le faire, juste que vous devriez bien réfléchir avant de vous décider.

Regardez les sortilèges de ce livre et trouvez-en un qui approche en magnitude les effets de votre création. Cela vous fournira un point de départ, notamment pour les coûts en points de magie, en POU et en Santé Mentale.

Pensez à la facilité avec laquelle le sortilège sera invoqué. Un sorcier pourrait disposer de 16 points de magie et être capable de brûler quelques points de vie pour porter ce chiffre à, disons, 25. Au-delà, il aura besoin soit d'une réserve de pouvoir, soit d'autres participants prêts à donner leurs propres points de magie. Certains sortilèges nécessitent une dépense de POU. Cette caractéristique peut être augmentée par les sorciers grâce à certains sortilèges ou objets comme une canne enchantée.

Des sacrifices et autres rites moralement discutables peuvent être ajoutés aux sortilèges pour deux raisons : tout d'abord pour rappeler le thème de l'horreur, ensuite pour rendre l'incantation difficile à mener ou pour offrir aux joueurs un dilemme moral. Seront-ils prêts à se servir d'une magie capable de balayer leurs ennemis en échange d'un crime atroce ?

Clarification des sortilèges Appeler, Contacter et Invoquer

Les sortilèges commençant par Appeler, Contacter et Invoquer ont bien des points communs et il est bon de connaître leurs différences.

Les appels sont des rituels extrêmement puissants qui forcent un dieu à se manifester physiquement devant le sorcier. Ces sortilèges peuvent être utilisés par les cultes pour faire venir leurs sombres maîtres et leur offrir des sacrifices rituels et des actes de dévotion. Le revers de ces incantations est le sortilège Congédier, utilisé pour renvoyer le dieu d'où il vient et susceptible d'aider bien des investigateurs.

Les sorts de contact peuvent être vus comme des demandes de communication, un peu comme des coups de téléphone ésotériques. Quand un tel sortilège réussit, il attire un ou plusieurs spécimens de l'espèce monstrueuse concernée. Ceux-ci viennent de leur propre volonté et ne sont pas sous le contrôle du sorcier. Utilisé avec une divinité ou un Grand Ancien, le sortilège ouvre une voie de communication, mais ne conduit pas forcément à une manifestation physique. Les investigateurs pourraient avoir besoin d'utiliser un sortilège de contact sous certaines circonstances, par exemple pour traiter avec des races intelligentes du Mythe et obtenir des informations ou de l'aide. Ce genre de pratiques devrait normalement se révéler extrêmement périlleux.

Les invocations forcent un monstre (mais jamais un dieu) à apparaître devant le sorcier. Le sortilège Contrôler peut lier ces créatures à la volonté de l'invocateur et les assujettir à ses ordres. Les invocations (et les contrôles) sont ainsi utilisées par les sorciers et les fanatiques qui souhaitent utiliser le pouvoir d'horreurs extraterrestres. Les investigateurs pourraient y recourir, mais mieux vaudrait pour eux s'assurer de ce qu'ils invoquent !

Le grimoire

Cette section contient la liste alphabétique des sortilèges avec quelques exceptions. Il existe trois classes principales d'incantations : les sortilèges Appeler/Congédier, les sortilèges Contacter et les sortilèges Enchanter, qui possèdent des règles communes.

Altération Physique de Gorgoroth

Coût : 6 points de magie ou plus ; 5 POU ; 2D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1D6+4 minutes

Permet à l'invocateur de changer sa forme physique. Le sorcier peut prendre n'importe quelle forme ou apparence, mais garde ses capacités personnelles. La forme reste de chair, mais elle peut passer pour de la pierre, du bois, une matière rugueuse, etc. Après avoir pris sa nouvelle apparence, le sorcier a la même mobilité qu'elle. Ses valeurs de FOR, CON, INT, POU et DEX ne changent pas. S'il tente de copier une personne, son apparence devient celle de sa cible. Il n'est possible d'adopter qu'une seule forme par incantation.

Le sorcier invoque Nyarlathotep et répète les phrases du sortilège en dépensant 6 points de magie plus un point supplémentaire par tranche de 5 points de TAI gagnés ou perdus dans la transformation. L'effet dure tant que le sortilège n'est pas lancé à nouveau pour reprendre sa forme initiale (ou une autre forme). On ne peut pas utiliser cette incantation sur une autre entité.

Autres noms possibles : Maîtrise de la Chair, La Peau qui Marche, Le Toucher du Pharaon noir.

Version approfondie
Lorsqu'il imite un individu, le sorcier devient l'exacte réplique de cette personne, y compris dans la voix ou la façon de parler. Il n'a plus besoin de lancer à nouveau le sortilège pour en défaire les effets, une simple phrase est tout ce dont il a besoin.

Appeler et Congédier une Divinité

• Appeler une divinité

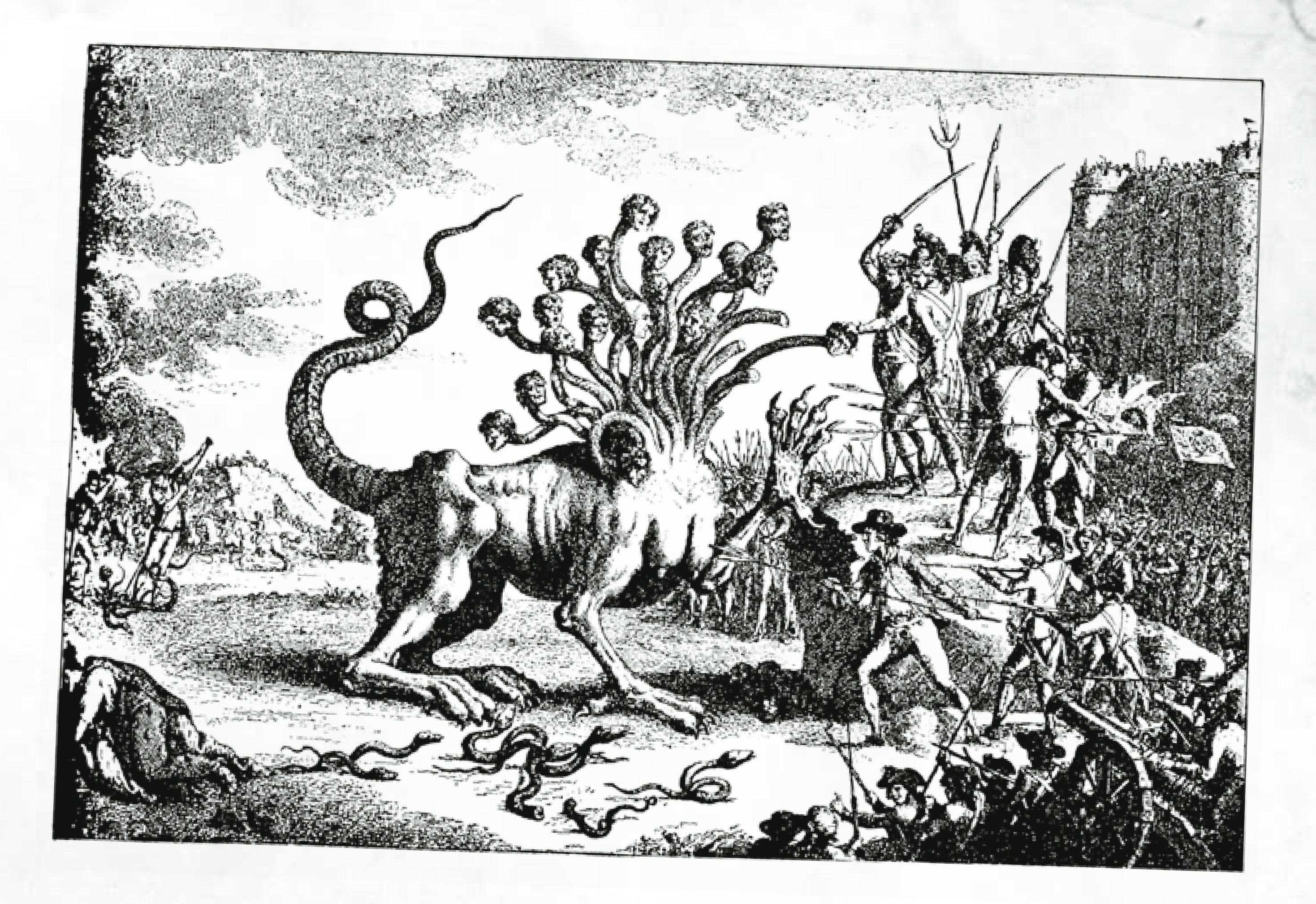
Coût : 1 point de magie ou plus par personne ; 1D10 points de Santé Mentale (sorcier seulement)

Temps d'incantation : 1-100 minutes

Ce sortilège fait venir un avatar, dieu ou Grand Ancien devant le sorcier. Exécuter ce type d'incantations est pour le moins périlleux, même pour un adorateur. Seuls les prêtres des cultes ou les personnes désespérées choisissent d'appeler une divinité du Mythe. Une poignée d'entre elles sont décrites ici. Il existe sans doute une version des sortilèges pour appeler et congédier chaque Grand Ancien et dieu du Mythe.

Un groupe peut assister le sorcier en ajoutant à son pouvoir, mais ce dernier demeure le foyer du rituel. Chaque personne présente dépense 1 point de magie. Ceux qui connaissent le sortilège peuvent sacrifier autant de points qu'ils le souhaitent et même aller jusqu'à brûler des points de vie. Le total de points dépensés donne le pourcentage de chances de succès du rite. Pour chaque point de magie dépensé, le groupe doit chanter pendant une minute, mais jamais plus de 100 minutes. Sur un résultat de 100 au jet, le sortilège échoue quel que soit le nombre de points dépensés.

Le sorcier perd également 1D10 points de Santé Mentale pendant l'incantation. Toutes les personnes présentes perdent bien sûr de la Santé Mentale



si la divinité apparaît. Le gardien devra interpréter l'entité et penser à quelques raisons pouvant motiver son comportement. La plupart du temps, quand un dieu échoue sur Terre, il désire y rester et se montre souvent affamé.

- **Besoins du sortilège Appeler une Divinité**

Comme mentionné auparavant, chaque divinité exige certaines conditions pour que son sortilège d'appel fonctionne. Les gardiens devraient se servir de ces éléments comme inspiration et ne pas s'y sentir limités, pour deux raisons. La première raison est liée aux besoins de la fiction : aucun humain ne comprend réellement le Mythe de Cthulhu, il peut donc exister plus d'une façon d'appeler un dieu. La seconde raison est d'empêcher que les joueurs expérimentés ne se reposent sur des éléments trop familiers et ne perdent toute impression de mystère.

Appeler Azathoth : Appeler ce dieu est extrêmement dangereux, puisqu'il risque potentiellement de faire griller la planète tout entière. Le sortilège doit être lancé en extérieur, de nuit, et ne nécessite pas d'autres préparations.
Autres noms possibles : Demande au Chaos, L'Indicible Voyelle des Shaggaï.

Appeler Cthugha : Cthugha prend vie à partir d'une flamme détenue par l'invocateur (une bougie, une torche, etc.). Tandis que ce dernier entonne le sortilège, il doit faire bouger la flamme en une série de motifs précis. Ce rituel ne peut être lancé que par une nuit claire quand Fomalhaut, l'étoile la plus lumineuse de la constellation du Poisson austral, éclaire l'horizon. Les nuits de septembre à novembre sont les plus adéquates pour l'hémisphère nord.
Autres noms possibles : Évocation de la Damnation des Flammes, La Convention de Fomalhaut.

Appeler Hastur : Appelle la divinité au milieu de neuf blocs de pierre disposés en forme de « V » (un signe certain de l'activité d'une secte !). Chacune des pierres doit avoir un volume inférieur à neuf mètres cubes.
Le sortilège peut seulement être lancé par une nuit claire quand Aldebaran, dans la constellation du Taureau, est au-dessus de l'horizon, soit environ d'octobre à mars. Chaque byakhee présent pendant l'invocation ajoute 10 % aux chances de succès.
Si 5 points de POU ont été sacrifiés dans chacun des neuf blocs, tous sont enchantés et le « V » de pierre ajoute 30 % aux chances de lancer le sortilège Invoquer/Contrôler un Byakhee.
Autres noms possibles : La Pétition Jaune.

Appeler Ithaqua : Attire l'attention d'Ithaqua. La présence du Grand Ancien peut cependant passer pour une forte bourrasque ou une tempête de vent glacé. Le sortilège doit être lancé au sommet d'un énorme monticule de neige d'au moins 3 mètres de haut. La légende raconte que ce rituel ne peut être accompli que dans les extrémités nord du monde, là où les températures sont en dessous de zéro. Certains sorciers avancent qu'Ithaqua pourrait être invoqué depuis n'importe quelle montagne enneigée, même celles du pôle Sud.
Autres noms possibles : Les Sept Serments du Vent du Nord, Invoquer le Dieu des Glaces.

Appeler Nyogtha : Invoque la faveur de Nyogtha qui apparaît pour accorder sa bénédiction au sorcier si celui-ci lui semble digne. L'invocateur doit lancer le rituel à l'entrée d'une caverne. Certains livres disent que toutes les grottes profondes mènent à celles où le dieu réside.
Autres noms possibles : Adresser une Requête au Maître Sombre par les Gémissements Appropriés, Demander les Faveurs de Celui qui Réside dans les Profondeurs.

Appeler Shub-Niggurath : Appelle Shub-Niggurath près d'un autel de

pierre consacré. L'endroit doit être installé dans un lieu sauvage et humide, en extérieur. Le sortilège doit être lancé devant l'autel, lors de la nouvelle lune. Chaque appel à la sombre mère demande de consacrer l'autel avec du sang frais. Utiliser l'équivalent de 200 points de TAI en sang ajoute 20 % aux chances d'appeler Shub-Niggurath, et chaque sombre rejeton présent ajoute 10 % supplémentaires.

Autres noms possibles : Les Rites Sacrés de l'Union, Engendrer le Désir Charnel de la Nymphe des Bois.

Appeler Yog-Sothoth : Appelle Yog-Sothoth près d'une tour de pierre spécialement construite pour le sortilège. Celle-ci doit être dans une zone à découvert et le ciel doit être sans nuages. Elle doit enfin mesurer au moins dix mètres de haut. Chaque fois que le sortilège est lancé, les adorateurs doivent désigner un sacrifice humain. Ce peut n'être guère plus qu'une invitation, par exemple un geste en direction d'un village humain dans lequel le dieu choisira une victime. Si le culte le désire, la tour de pierre peut être enchantée, ce qui diminuera les points de magie nécessaires pour réussir le rituel. Chaque point de POU transmis à la tour augmente de façon permanente les chances de succès de 1 %.

Autres noms possibles : Le Chant Interdit de la Clé, La Canalisation de Yah-Zek.

• Congédier une divinité

Coût : 1 point de magie ou plus par personne

Temps d'incantation : 1 minute plus 1 round supplémentaire par participant donnant des points de magie

Une divinité refusant de quitter la Terre peut être congédiée. Chaque sortilège de renvoi diffère ; le sorcier doit connaître le rituel spécifique à la divinité concernée. Tout d'abord, dépensez 1 point de magie par tranche de 25 POU que possède le dieu (arrondissez à l'entier inférieur). Ce sacrifice offre 5 % de chances de base de congédier l'entité et initie le rituel.

> Cthugha a 210 en POU, il faut donc 8 points de magie pour « ouvrir la voie » au renvoi de la terrible monstruosité.

Une fois le chemin préparé, le sacrifice de points de magie supplémentaires peut encourager la divinité à partir. Lors de la seconde phase, chaque nouveau point de magie investi augmente les chances de réussite de 5 %. Sacrifier 10 points de magie supplémentaires ajoute ainsi 50 % aux chances de départ. Comme pour la version d'appel, un groupe de personnes peut assister le sorcier dans le lancement du sortilège.

> 8 points de magie ouvrent la voie pour Cthugha, ce qui représente seulement 5 % de chances de le voir partir. Sacrifier 10 points de magie supplémentaires fait passer cette valeur à 55 %. Pour arriver à 99 % (le maximum possible) de chances, l'assemblée doit sacrifier 8+19 points de magie lors des deux phases, pour un total de 27 points.

Lancez 1D100 contre le pourcentage de chances total. Comme pour Appeler une Divinité, le sorcier est le foyer du sortilège et les autres participants peuvent lui offrir des points de magie. Congédier une Divinité ne coûte aucun point de Santé Mentale.

Les sortilèges d'appel nécessitent des conditions spéciales ainsi que des rituels. La partie renvoi, en revanche, peut être lancée n'importe où et quand.

> **Nom des sortilèges de renvoi**
> Lorsque vous cherchez un autre nom pour un sortilège Congédier une Divinité, servez-vous des mots suivants pour vous aider :
>
> | | | |
> |---|---|---|
> | **Bannissement** | **Rejet** | **Répudiation** |
> | **Dissipation** | **Fléau** | **Expulsion** |
> | **Exil** | **Éviction** | **Conjuration** |
>
> Tentez également d'utiliser des noms évocateurs et subtils pour les entités du Mythe plutôt que de vous servir de leurs titres habituels. Il n'y a pas de raison pour que le nom d'un sortilège concernant Yog-Sothoth ne fasse pas référence à l'entité sous le nom de Sphères Hideuses ou d'Inextinguible Buveur d'Âmes ou autre. Laisser les joueurs se demander ce qu'un sortilège fait ou à qui il est lié ne peut qu'aider à stimuler en eux le mystère et la peur de l'inconnu.

Atrophie d'un Membre

Coût : 8 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Ce sortilège terrifiant a été conçu pour tourmenter et infliger des dégâts permanents à une cible. Le sorcier doit être à moins de 10 mètres de sa victime. Pour que le sort fasse effet, il doit aussi triompher lors d'un test opposé de POU contre elle. S'il réussit, il peut désigner un bras ou une jambe. L'appendice se met à dépérir et à se flétrir rapidement, infligeant 1D8 points de dégâts et la perte permanente de 2D10 CON. La victime perd également 1D4/1D8 points de Santé Mentale.



Autres noms possibles : Chant de Douleur, Flétrissure de l'Ennemi, La Brûlure qui Ronge.

Bannissement d'Yde Etad

Coût : 1D4+3 points de magie par participant ; 1D4 points de Santé Mentale chacun

Temps d'incantation : variable (minimum 1 heure)

Ce sortilège renvoie chez eux la plupart des êtres transdimensionnels, humains ou d'intelligence humaine et agissant de leur propre volonté. Il n'est



d'aucune utilité contre les créatures commandées par une autre intelligence. Correctement pratiqué, le bannissement est permanent et irrévocable. Chaque tentative affecte un individu unique et non un type de monstre.

Trois personnes au moins doivent participer au rituel. Toutes doivent l'avoir appris. Augmenter le nombre de participants augmente également l'efficacité, mais leur nombre total doit rester divisible par trois. Ce bannissement agit en détruisant par des flammes rituelles un sceau représentant la cible. Mieux vaut utiliser le sceau personnel de la victime, mais un substitut pourra être préparé en utilisant une formule décrite avec le sortilège. Pour que le rituel réussisse, un test de POU en opposition doit être effectué entre la cible et l'invocateur doté de la valeur la plus haute. Un dé bonus est accordé par groupe de trois participants supplémentaires.

Le sortilège doit être pratiqué en plein air et au milieu de la nuit, idéalement dans un lieu de pouvoir associé à la cible. Ce peut être un endroit qu'elle hante régulièrement, sa dernière localisation connue ou son point d'entrée dans notre dimension. Les invocateurs doivent diviser leurs nombres : un tiers se tient en dehors du cercle de protection et le reste à l'intérieur.

Autres noms possibles : Bannir le Rejeton des Sept Enfers, Rejeter le Démon, Malédiction du Feu Atroce.

Bénir la Lame

Coût : 5 POU ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Crée une lame capable d'endommager ou de tuer des entités ne pouvant normalement être blessées par des armes ordinaires. Nécessite le sang d'un animal d'une TAI au moins égale à 50. La lame du couteau doit être faite d'un métal élémentaire comme l'argent ou le fer. Elle peut être de n'importe quelle taille. Les armes plus grandes infligent des dégâts plus importants (cf. *Table XVII : Armes,* pages 404-408). Si la lame est brisée ou endommagée, elle perd cette capacité de façon permanente. Elle ne sera néanmoins pas abîmée en attaquant des entités surnaturelles.

Autres noms possibles : Imprégner de la Force des Anciens, Rituel des Sept Plaies, Fléau des Esprits.

Chant d'Hastur

Coût : 1D4 points de magie par round ; 1D4 points de Santé Mentale par round

Temps d'incantation : 3 rounds avant de commencer à faire effet

Un hideux hululement plaintif émis par le sorcier force la chair de la victime à bouillir et à se couvrir de cloques répugnantes.

Le sorcier doit pouvoir voir la victime. Bien que tous puissent entendre le chant, celui-ci n'affecte que la personne désignée. Ce sortilège ne fonctionne que la nuit et seulement si l'étoile Aldébaran est visible. Un résultat inférieur ou égal au POU du sorcier doit être obtenu pour entonner le chant inhumain correctement.

S'il réussit, le sortilège inflige 1D6 points de dégâts par round d'activation. Tous les deux rounds, les cicatrices réduisent l'APP de la victime de 3D10. Tous les quatre rounds, les hémorragies internes réduisent sa CON de 3D10. Quand la valeur de CON du malheureux atteint 0 ou quand celui-ci atteint 0 point de vie, son corps enfle et éclate en un pop immonde, répandant ses organes partout sur le sol.

Le chant peut être utilisé de manière défensive pour se protéger contre une autre personne l'utilisant. Une incantation en opposition réussie neutralisera les effets des deux tentatives.

Autres noms possibles : Les Pleurs du Roi, La Musique de la Cour du Roi Jaune, Invoquer la Bouillure Immonde de l'Agonie et du Tourment.

Version approfondie

Grâce à sa compréhension approfondie et à son harmonie avec les mystères d'Hastur, le sorcier saisit bien mieux les secrets de Hali et les alignements nécessaires d'Aldébaran dans l'espace et le temps. Il peut désormais lancer ce sort quand l'étoile n'est pas visible dans le ciel nocturne.

De plus, il peut tisser un écho du sortilège dans une pièce de tissu jaune prise à la cour du Roi en Jaune. Investir 20 points de magie dans ce pâle vêtement signifie que la prochaine personne qui le touchera subira les effets du sortilège pendant 10 rounds. La victime pourra tenter un test de POU chaque round, une réussite mettant un terme aux effets de la malédiction.

Chant de Thoth

Coût : 10 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 30 minutes

L'utilisation de ce sortilège augmente les facultés mentales du sorcier ainsi que ses chances de résoudre un problème intellectuel. Dépenser 10 points de magie durant le chant accorde à l'invocateur un dé bonus à un test visant à acquérir des connaissances ou un sortilège, traduire un passage, déduire le sens d'un symbole, etc.

Autres noms possibles : Rite d'Acuité Cérébrale, Chant de l'Addition Érudite, Le Chœur des Lettrés.

Harvey tente de traduire un parchemin en latin. Il lance le Chant de Thoth et dépense 10 points de magie. Sa compétence latin est à 66 %. Il obtient 84 et 34 (dé bonus) : une réussite. Le chant a étendu ses facultés mentales pour une courte durée, durant laquelle il comprenait parfaitement le latin.

Concocter le Breuvage de l'Espace

Un merveilleux liquide doré, qu'il conservait dans une carafe sur son bureau et servait dans de petits verres à liqueur belges, en si petite quantité qu'il semblait presque futile de les lever jusqu'à vos lèvres. Et pourtant son bouquet et sa saveur… dépassaient même les plus vieux Chianti et les meilleurs Châteaux Yquem, à tel point que les mentionner dans un même souffle était faire injustice au breuvage du professeur. Aussi ardent était-il, il avait pour effet secondaire de me rendre somnolent…

— August Derleth, *La Maison de Curwen Street*

Coût : 20 points de magie par dose, plus un nombre variable de points supplémentaires ainsi que de points de Santé Mentale

Temps d'incantation : plusieurs jours

Ce sortilège crée une boisson magique qui permet à un être humain de supporter des trajets à travers le vide et les vicissitudes de l'espace. Pour de tels voyages, l'efficacité du Breuvage de l'Espace nécessite également la dépense d'un nombre égal de points de magie et de Santé Mentale lié à la distance traversée en années-lumière par le voyageur (cf. *Table XII : Efficacité du Breuvage de l'Espace*).

Concocter la boisson et entreprendre le voyage représentent deux étapes différentes pour le sorcier ou l'utilisateur. Il existe différents types de Breuvage de l'Espace, tous ont les mêmes effets même s'ils demandent des ingrédients différents.

Préparer le liquide nécessite cinq ingrédients spéciaux, choisis par le gardien, et au moins une semaine de décoction. Une fois le breuvage fumant et bouillonnant, le sorcier lui sacrifie 20 points de magie par dose souhaitée.

Ces points peuvent être dépensés pendant plusieurs jours. Plus de points y sont consacrés, plus la quantité produite est grande. Chaque dose autorise une personne à supporter un voyage à travers l'espace, la distance et le temps pouvant varier.

Une fois le Breuvage de l'Espace enchanté, le voyageur doit encore trouver un moyen de transport, souvent une monture. Le sortilège Invoquer un Byakhee est parfait pour obtenir un destrier interstellaire. Le voyageur boit alors une dose (et en emporte probablement une autre pour le retour), enfourche sa monture et commence son voyage. C'est à ce moment qu'il paye le coût en points de magie et de Santé Mentale lié à la distance à franchir.

Dans l'espace, il plonge dans une sorte de stase mentale et physique et devient presque insensible à son environnement. Une fois à destination, il est libéré des effets du breuvage.

Autres noms possibles : Souffle du Vide, Potion du Voyageur, Le Trait d'Argent de la Nuit Noire.

Contacter

Coût : points de magie en fonction du sortilège spécifique ; 1D3 points de Santé Mentale (plus davantage en voyant le monstre)

Temps d'incantation : 1D6 + 4 rounds

Les sorts de contact sont divisés en deux groupes séparés : ceux qui permettent de contacter des créatures du Mythe et ceux qui visent à contacter des déités du Mythe (voir Contacter une Divinité dans ce cas).

En utilisant ce sortilège, un adorateur peut rencontrer des monstres et des races extraterrestres et peut-être en apprendre plus sur la magie, les dieux ou le cosmos. Le sorcier devrait avoir un but spécifique en tête afin de négocier avec la chose et de passer un accord.

Toutefois, les sorts de contact ne donnent pas d'avantage au sorcier, n'étant qu'une méthode de rencontre. Souvenez-vous donc que ces êtres sont indépendants et intelligents et qu'ils ont leurs propres objectifs : les rencontrer est un acte risqué ! Ces sorts diffèrent ainsi des sortilèges d'invocation (cf. page 257) qui offrent au sorcier la possibilité de plier la créature convoquée à sa volonté.

Les procédures sont à peu près les mêmes pour chaque rituel bien que certaines conditions puissent être uniques. En revanche, la connaissance d'un de ces sortilèges ne sert à rien pour le lancement d'un autre. Il en existe un nombre presque infini.

Une fois lancés correctement, ces sortilèges fonctionnent systématiquement, à moins qu'il n'existe aucun spécimen à proximité. Par exemple, les polypes volants peuvent voyager depuis la Cité des Sables en n'importe

Table XII : Efficacité du Breuvage de l'Espace

Points de magie et points de Santé Mentale (tous deux dépensés par le voyageur)	Distance en années-lumière (à ne pas dépasser…)
1	100
2	1 000
3	10 000
4	100 000
5	1 000 000

* et ainsi de suite : pour chaque paire de zéros supplémentaires, augmentez le coût d'un point. Théoriquement, 10 points de magie et 10 points de Santé Mentale devraient permettre d'atteindre n'importe quel point dans l'univers, du moins tel que nous comprenons ce dernier.



quel point d'Australie, mais ils pourraient bien rejeter une requête pour se rendre en Amérique.

Il faut cinq à dix rounds pour mener à bien le rituel. Par contre, la chose atteinte par le sortilège peut mettre une heure de jeu, un jour, voire plus à arriver. Pour déterminer un nombre d'heures aléatoire, jetez 1D100. Les entités vivant à proximité peuvent ainsi marcher, nager, creuser ou voler jusqu'au lieu du rituel. Si la distance est trop longue, elles ne viendront pas. Quant aux choses des autres dimensions, elles apparaissent de façon étrange ou évocatrice.

Le sortilège fait venir un nombre aléatoire de spécimens, sans doute animés par leurs propres objectifs. Le sorcier devrait essayer d'être seul ou avec un tout petit groupe afin de ne pas avoir l'air d'une menace. Après que les choses contactées sont apparues, elles sont libres de repartir. Le fait d'avoir quelque chose à leur offrir augmentera les chances d'avoir une longue conversation.

Si l'espèce contactée est de grande taille, comme les polypes volants, un seul spécimen répondra vraisemblablement au rituel. S'il s'agit d'un être de taille humaine ou moins, le gardien peut décréter qu'un groupe arrive.

Il n'y a aucune garantie qu'une entité ainsi contactée préférera marchander plutôt que se nourrir. Ses motivations sont inhumaines. Si la prise de contact semble bénéfique pour les deux camps, une discussion intéressante pourra suivre. Comme mentionné auparavant, chaque version du sortilège demande certaines conditions pour fonctionner.

Contacter un Chien de Tindalos : Les chiens de Tindalos répondent systématiquement aux convocations. Il n'existe aucun moyen connu de négocier avec de tels monstres. La seule raison qui les pousse à se déplacer dans le flux spatio-temporel est la faim, une faim absolue.
Coût : 7 points de magie

Contacter une Chose Très Ancienne : À moins qu'il n'y ait aucune Chose Très Ancienne dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Les lieux les plus intéressants sont situés le long de la partie sud de la dorsale médio-atlantique ou dans les tranchées géologiques près de l'Antarctique.
Coût : 3 points de magie

Contacter une Chose-Rat : Pour faire venir une immonde chose-rat, vous devez lancer le sortilège près d'un site infesté de ces créatures. Il en existerait toute une population dans le Yorkshire en Angleterre. Un autre rapport concernant des choses similaires mentionnerait le Massachusetts.
Coût : 2 points de magie

Contacter un Chthonien : À moins qu'il n'y ait aucun chthonien dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Le sort doit être lancé dans un lieu qui a récemment connu des tremblements de terre ou bien où les volcans et sources chaudes offrent un moyen relativement rapide de transport depuis les couches profondes de la planète jusqu'à la surface de la croûte terrestre.
Coût : 5 points de magie

Contacter l'Esprit des Morts : Il existe de nombreuses versions de ce sortilège. Une version nécessite l'érection d'une tente de draps blancs près d'une rivière, dont l'eau a rempli plusieurs récipients placés à l'intérieur. Des chants et des danses doivent également être pratiqués, avant qu'une requête ne soit formulée pour faire apparaître le mort. Additionnez tous les points de magie dépensés, puis multipliez ce chiffre par cinq. Le sorcier doit obtenir un résultat inférieur ou égal à ce seuil avec 1D100. Sur une réussite, les voix des morts émergent des cruches pleines d'eau. Il est possible de les entendre et même de discuter avec eux ou de les interroger en mettant la tête dans la tente. Souvenez-vous que les morts n'en savent pas plus que de leur vivant et que certains ne comprennent même pas qu'ils sont décédés.
Coût : 3 points de magie ou plus

Contacter un Gnoph-Keh : À moins qu'il n'y ait aucun gnoph-keh dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. On les trouve généralement au Groenland et dans d'autres étendues gelées près du Pôle Nord. Le sortilège doit être augmenté par un test réussi d'Arts et métiers (chant). Avant de se lancer, le sorcier doit également construire une petite effigie de la bête en glace et en neige.
Coût : 6 points de magie

Contacter une Goule : À moins qu'il n'y ait aucune goule dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. On trouve des goules non loin des grandes concentrations humaines, surtout près des cimetières et des cryptes. Les lieux d'enterrement vieux de plus d'un siècle sont des endroits parfaits pour ce rituel. Les nuits éclairées par la lune sont les meilleures.
Coût : 5 points de magie

Contacter un Habitant des Sables : À moins qu'il n'y ait aucun habitant des sables dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Ce sort doit être lancé dans un désert convenable comme le Sahara ou les étendues désertiques du sud-ouest des États-Unis ou du centre de l'Australie.
Coût : 3 points de magie

Contacter une Larve Amorphe : À moins qu'il n'y ait aucune larve amorphe dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Le meilleur endroit pour lancer ce sort est le temple de Tsathoggua, devant la statue du dieu, ou bien près d'une ouverture sur le noir abysse de N'Kai, près de Binger dans l'Oklahoma. D'autres lieux de l'ouest ou du centre-ouest de l'Amérique du Nord contiennent sans doute de tels points. Il existerait une caverne de ce genre près de Dunwich dans le Massachusetts.
Coût : 3 points de magie

Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu : À moins qu'il n'y ait aucune larve stellaire dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Ce sort devrait être lancé au bord de l'océan, peut-être près d'un avant-poste de Profonds ou bien d'un endroit où une larve pourrait dormir. Il fonctionne correctement en Polynésie, le long de la côte du Massachusetts et au-dessus de R'lyeh.
Coût : 6 points de magie

Contacter un Mi-Go : À moins qu'il n'y ait aucun mi-go dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Le sort doit être lancé à la base ou au sommet d'une haute montagne, dans une chaîne connue pour ses mines ou visitée par d'étranges races spatiales. On trouve de telles chaînes dans les Appalaches, les Andes et l'Himalaya et près de certains pics d'Afrique centrale.
Coût : 8 points de magie

Contacter un Polype Volant : À moins qu'il n'y ait aucun polype volant dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Cette race ne perdure que dans de rares cités souterraines, la plus grande d'entre elles se trouvant sous la Cité dans le Sable, dans la partie ouest du désert australien. Le sorcier devrait d'abord construire ou ouvrir un puits pour leur permettre d'apparaître.
Coût : 9 points de magie

Contacter un Profond : À moins qu'il n'y ait aucun Profond dans les environs, le sortilège réussit automatiquement. Ce sort devrait être lancé au bord d'une mer ou d'un océan. Pour fonctionner, il devrait être pratiqué près d'une cité de Profonds comme celle des eaux d'Innsmouth dans le Massachusetts ou celle de la côte près de la ville de Dunwich en Nouvelle-Angleterre. Une partie du rituel consiste en un lancer de pierres spécialement gravées dans l'eau.
Coût : 3 points de magie

Contacter un Serviteur des Dieux Extérieurs : Un test réussi de chance permet de savoir si un serviteur se trouve dans la Voie lactée au moment où le sortilège est lancé. Si aucun spécimen n'est à portée, les points de magie sont perdus.

Le sorcier doit pouvoir voir les étoiles. Il doit alors tenter de visualiser le Cœur Ineffable d'Azathoth (censé être un symbole de méditation en forme de sphère, en réalité de forme inconnue) qui bat et brille comme une flamme liquide. Le serviteur se manifeste dans les 1D6+4 rounds et s'attend à un sacrifice. Si l'offrande est inadéquate, la créature dévore son invocateur. Si le serviteur accepte le sacrifice, il consent en échange à effectuer une tâche simple.

Sur un test réussi de Persuasion, il daigne également répondre à une question respectueuse sur le Puissant Azathoth, la cour du centre de l'univers ou sur un Dieu Extérieur. La réponse permet d'ajouter 1D3 points à la compétence Mythe de Cthulhu du personnage, mais pas aux témoins. À leurs oreilles, la réponse est dépourvue de sens.

En cas de réussite extrême en Persuasion, le monstre grave également un sortilège dans le cerveau du sorcier, qui perd 1D8 points de Santé Mentale et est désorienté pendant 1D10 rounds. Le serviteur choisit le sortilège offert.

Une fois son service rendu, la chose peut s'attarder et jouer de sa flûte inhumaine tandis que des couleurs tournoient sur son corps et ses tentacules se mettent à gesticuler, ou il peut se dissoudre et retourner dans quelque branche galactique ou quelque nursery stellaire et y reprendre ses activités.

Entendre le son dément et envoûtant de son instrument coûte 1/1D4 points de Santé Mentale et hantera pour le restant de ses jours tout musicien ou passionné de musique présent. Ceux-ci deviendront indifférents aux gammes terrestres et se sentiront de plus en plus poussés à reproduire les sons cosmiques qui leur ont été révélés.
Coût : 14 points de magie



Contacter un Yithien : Ce sortilège ne permet pas d'atteindre un Yithien en amont ou en aval du flux temporel. Si l'esprit d'une de ces créatures occupe un sujet à moins de cent kilomètres du sorcier au moment de l'incantation, il remarque l'appel et peut y répondre s'il est curieux, craintif ou inquiet. Si le sorcier n'a rien d'intéressant à dire ou à offrir, l'érudit de la Grande Race ignorera les questions futures ou détruira le gêneur sans le moindre remords.

Coût : 4 points de magie

Autres noms possibles : Pour les sorts de contact, utilisez des mots comme Union, Communion, Échange, Commerce, Accord, Pacte, Concorde, etc. Par exemple, Le Pacte Rouge, L'Accord des Profondeurs, et ainsi de suite.

Contacter une Divinité

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : cinq à dix rounds (1D6+4)

Les sortilèges de type Contacter une Divinité sont rarement utilisés par d'autres que les prêtres fous qui les adorent ou les puissants sorciers qui espèrent passer un marché avec ces entités en échange d'un peu plus de pouvoir. Il existe des variantes de ce sortilège consacrées à chacun des Dieux et des Grands Anciens.

Ces sortilèges nécessitent tous le sacrifice de 5 points de POU par le sorcier. Les chances de succès sont égales à la moitié de sa valeur de POU (après déduction). Si le test réussit, la divinité ou un de ses aspects contactera l'invocateur de façon semi-amicale après quelques heures ou jours de jeu. Il y a peu de chances pour qu'elle offre quelque chose de valeur à un infidèle. Si elle se lasse ou se montre offensée, il y a de fortes probabilités pour qu'elle broie l'insolent ou le rende fou et en tire quelque plaisir inhumain.

Chaque version du sortilège tend à refléter un aspect de la divinité concernée.

Contacter Chaugnar Faugn : ouvre un canal de communication avec Chaugnar Faugn. Sur un succès, la divinité envoie au sorcier des visions ou des cauchemars informant ce dernier des désirs de l'entité, ou lui fait comprendre si une faveur lui sera refusée ou accordée.

Contacter Cthulhu : ouvre un canal de communication avec Cthulhu. Le Grand Ancien répond généralement de nuit dans les rêves du sorcier. Il informe ses adorateurs de ses désirs par l'intermédiaire de rêves et de cauchemars.

Contacter Eihort : ressemble aux autres sorts Contacter une Divinité, mais le sorcier sacrifie 1 point de magie pour le lancer. Le dieu apparaît automatiquement sous forme de rêve si l'invocateur est trop loin, et en personne s'il se trouve à quelques centaines de mètres. Lorsqu'il grave ce sort dans le cerveau d'un sorcier, Eihort extrait 5 points de POU en paiement.

Contacter Nodens : ouvre un canal de communication avec Nodens. Ce sort de contact ne peut être lancé qu'à partir d'un lieu isolé et désert comme le bord d'une falaise. Si Nodens contacte par la suite le sorcier, ce sera quand ce dernier sera seul et dans un lieu aussi inaccessible.

Contacter Nyarlathotep : ouvre un canal de communication avec Nyarlathotep. Ce sort peut être lancé n'importe où, comme il sied à ce dieu omniprésent. L'entité n'apparaît néanmoins que lors d'assemblées de fidèles ou lorsque de nouveaux prêtres sont investis.

Contacter Tsathoggua : ouvre un canal de communication avec Tsathoggua. Le dieu peut apparaître sous une forme spirituelle, brumeuse et transparente. Même sous cet aspect, les pertes habituelles de Santé Mentale s'appliquent. Il rend généralement visite au sorcier quand ce dernier est seul. De toute façon, lui seul peut l'entendre.

Contacter Y'golonac : ouvre un canal de communication avec Y'golonac. Ce dieu répond en tentant de convertir le sorcier à son culte. Si la divinité sent que la cible ne fera pas un prêtre convenable, elle l'attaque psychiquement et tente de dévorer son âme et son esprit. Si le sorcier est jugé convenable, Y'golonac tente de posséder un de ses amis, lequel s'emploiera à le corrompre et à le mettre au service du dieu.

Contrôler, voir Invoquer/Contrôler

(page 257)

Créer un Zombie

Coût : 16 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

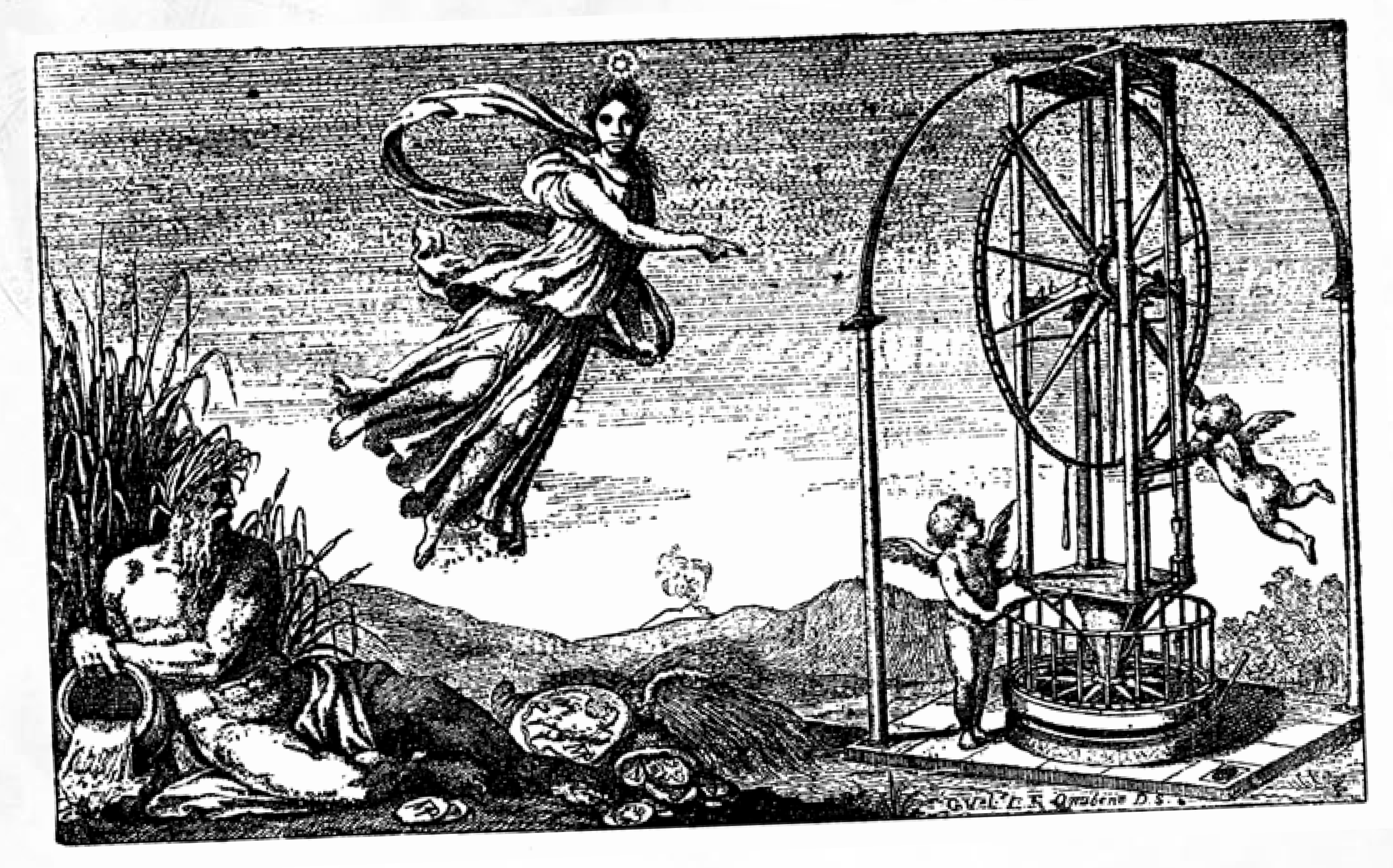
Temps d'incantation : 1 semaine

Un liquide rituel doit être versé sur un cadavre ou sur sa tombe. Le gardien détermine les ingrédients de la substance, dont au moins une partie devrait être difficile à se procurer.

On laisse ensuite le corps arriver à maturation. À la fin de la semaine, le sorcier retourne sur place et entonne le rituel de contrôle. Après une demi-heure de chant, le corps s'extirpe de sa tombe et se met au service de l'invocateur. Le zombie sera capable d'exécuter des tâches simples comme « garde cet endroit », « ramène ça » ou « tue-le ! »

Un zombie créé de cette manière continue de pourrir après avoir été levé. Ainsi, un sorcier qui souhaite disposer d'un serviteur constant devra créer régulièrement des remplaçants.

Des caractéristiques de zombies peuvent être trouvées au Chapitre 14 : Monstres, animaux et divinités anciennes.



Pour découvrir diverses occurrences de ce sort, voir *Variantes de sortilèges*, page 228.

Autres noms possibles : Rite du Non Mort, Lien Noir, Le Capuchon de Cendres, Lever les Morts.

Crux Ansata de Prinn

Coût : 25 POU ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : nombre de jours variable

Ce sort crée une ankh (boucle vers le bas) capable de bannir de façon temporaire ou permanente des créatures du Mythe. L'objet doit être fait d'un métal sans alliage. Cuivre, fer, argent, or ou plomb sont les métaux les plus faciles à trouver purs et à utiliser. Pendant 20 jours moins un cinquième de sa valeur d'INT, le sorcier accomplit des rites et des sacrifices réguliers avant d'offrir les points de POU et de SAN nécessaires pour enchanter l'ankh.

Pour combattre le Mythe avec l'aide de l'objet, le sorcier doit entonner un chant pendant trois rounds et dépenser des points de magie. Ses compagnons peuvent contribuer de 1 point de magie chacun. En contrepartie des 25 points de POU déjà sacrifiés, le sorcier peut gratuitement ajouter 5 points de magie à la somme. Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit l'emporter lors d'un test de POU en opposition avec sa cible. Si les points de magie dépensés sont égaux à un cinquième du POU de la cible, il reçoit un dé bonus à ce test. De plus, les limitations s'appliquant aux entités dotées d'un POU beaucoup plus élevé sont levées. Le sorcier pourra ainsi défier une créature dont le POU est égal au sien plus 200.

Toute personne connaissant le chant peut brandir l'ankh et tenter de bannir le monstre. Elle n'obtiendra cependant pas le bonus de 5 points de magie offert au créateur de l'objet. Si le porteur de l'ankh et ses alliés surpassent la créature, celle-ci est renvoyée sur son plan d'origine. S'ils échouent, elle attaquera le porteur de l'objet avant de se retourner contre les autres.

Autres noms possibles : Sceau de Bannissement, Icône d'Expulsion.

Décomposition verdâtre

Coût : 15 points de magie ; 10 POU ; 2D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 jour

Malédiction qui transforme un individu en un tas de moisissure verdâtre. Un jour doit être consacré à la concentration d'énergie sur la cible et à la récitation d'une incantation à Gla'aki. Au cours des prochaines 24 heures, le sorcier doit offrir en personne une feuille verte à sa cible. À l'aube du jour suivant, on effectue un test opposé de POU entre la cible et l'invocateur. Si la victime échoue, la décomposition verdâtre commence à faire effet.

Au cours des sept jours suivants, elle se change peu à peu en amas de pourriture. Au tout début, des taches vertes apparaissent sur la peau, puis ces marques se mettent peu à peu à présenter des filaments de moisissure. Les jours progressant, des parties de plus en plus étendues verdissent et la peau commence à pourrir. De leur côté, les organes se mettent eux aussi à se décomposer. Au sixième jour, les facultés mentales de la victime se détériorent et se mouvoir lui devient impossible. Le seul remède connu est de trouver le sorcier pour le tuer, ce qui inversera les effets de la malédiction. On ne connaît que deux transcriptions écrites de cet immonde rituel, dans *le Livre d'Eibon* et les *Révélations de Gla'aki.*

Autres noms possibles : La Moisissure Rampante, L'Immonde Corruption de la Chair.

Déflagration Mentale

Coût : 10 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

La victime de ce sortilège subit un assaut mental terrible qui lui fait perdre 5 points de Santé Mentale et entraîne une

folie temporaire. Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible.

En cas de succès, la victime tombe sous le coup d'une folie temporaire. Elle commence par une crise de folie passagère et pourra souffrir de flashbacks ou de cauchemars pendant des jours.

Autres noms possibles : Malédiction Affaiblissante, Vague Funeste, Abysses de l'Esprit.

Domination

Coût : 1 point de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Plie la volonté de la cible à celle du sorcier. Pour que le sort fasse effet, celui-ci doit triompher lors d'un test opposé de POU. Si la cible échoue, elle doit obéir aux ordres de son maître, sans exception, jusqu'à la fin du prochain round de combat.

Le sort n'affecte qu'un individu à la fois et a une portée maximale de 10 mètres. Bien évidemment, l'ordre doit être intelligible et le sort peut être brisé s'il contredit la nature élémentaire de la cible (demander à un humain de voler par exemple).

Domination peut être lancé autant de fois que le sorcier le désire, lui permettant de contrôler une cible sans interruption pendant plusieurs minutes. Chaque lancement de ce sort a les mêmes coûts et les mêmes limites. Les nouvelles incantations sont elles aussi instantanées.

Autres noms possibles : Commandement du Sorcier, Chant de Possession, Influence Funeste.

Enchantements

Il existe un certain nombre de sortilèges d'enchantement, tous utilisés pour canaliser la magie à travers un engin ou un artefact spécifique. Chaque sort implique un sacrifice de sang, de points de magie, de 1D4 points de Santé Mentale ou plus et d'au moins une journée de travail.

Il existe quatre objets enchantés de durée permanente pour lesquels on ne connaît aucun sortilège : le Verre de Leng, la Lampe d'Alhazred, la Drogue Plutonienne et le Trapézoèdre Rutilant. Ces quatre exemplaires excessivement rares sont inclus dans le Chapitre 13 : Artefacts et machines étranges, à l'entrée alphabétique correspondante et non dans la liste des enchantements.

Créer un enchantement ou un artefact comporte des risques. L'objet peut avoir des avantages, mais aussi des désavantages impossibles à prédire. Il pourrait très bien se montrer utile pour mieux sonder le Mythe, mais aussi exposer les investigateurs à d'horribles rencontres ou leur offrir un passage vers une autre dimension.

Le gardien devrait réfléchir à la manière dont un tel engin pourrait affecter la partie. Le sort ou l'artefact a peu de chances de disparaître une fois introduit et il modifiera les capacités des investigateurs, en bien ou en mal. Assurez-vous de ce qu'il fait, coûte et de ses implications possibles.

• Enchanter un Couteau

Coût : nombre de points de POU variable ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 2 heures

Un couteau enchanté qui augmente les chances de succès d'autres sortilèges. L'objet doit être un couteau ou une dague faite d'un métal pur comme l'or ou le fer. On trace avec la lame un diagramme complexe sur une surface plane avant de tuer un animal de TAI 20 au moins. Le sang du sacrifice est ensuite placé sur les lignes du diagramme pour achever l'enchantement. Une telle lame est utilisée pour le sortilège Invoquer un Vagabond Dimensionnel. Chaque point de POU transféré ajoute 1 % aux chances de succès du sort.

• Enchanter un Livre

Coût : nombre de points de POU variable ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 3 jours

Aide à invoquer les vampires de feu en enchantant n'importe quel livre dans lequel sont inscrits les mots du sortilège Invoquer/Contrôler correspondant. L'encre de l'ouvrage doit contenir l'ichor d'un de ces monstres. Le sorcier sacrifie un nombre variable de points de POU, perd 1D4 points de Santé Mentale et médite pendant 3 jours. Pour chaque point de POU transmis au livre, ajoutez 2 % aux chances de succès du sortilège Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu.

• Enchanter un Sifflet

Coût : nombre de points de POU variable ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 jour

Augmente les chances de lancer Invoquer/Contrôler un Byakhee. Ce sort enchante un sifflet qui doit être fait d'un alliage d'argent et de fer météorique. Pour chaque point de POU transmis au sifflet, ajoutez 2 % aux chances de succès du sortilège Invoquer/Contrôler un Byakhee.

• Enchanter une Dague Sacrificielle

Coût : 30 POU

Temps d'incantation : 1 semaine

Le sorcier crée une dague en forme de flamme sur laquelle le sort est ensuite lancé. L'arme doit ensuite être utilisée pour tuer un être vivant d'au moins 100 POU. Simultanément, l'enchanteur sacrifie 30 points de son propre pouvoir. À partir de cet instant, chaque fois que la dague est correctement utilisée pour sacrifier une victime en présence de Nyarlathotep, le POU du malheureux est transféré dans la dague. À partir de là, le pouvoir pourra être transféré dans un réceptacle quelconque, un objet inanimé ou le sorcier lui-même.

• Enchanter une flûte

Coût : nombre de points de POU variable ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 3 heures ou plus

Ce rituel augmente les chances de succès d'autres sortilèges en enchantant une flûte de pan ou une flûte ordinaire. L'instrument doit au moins être à 90 % en métal. Une longue et épuisante cérémonie d'une heure avec une incantation précise doit être exécutée sur l'instrument de musique, durant laquelle le sorcier sacrifie des points de Santé Mentale ainsi que des points de POU. Pour chaque tranche de 5 POU sacrifiée, l'objet doit tremper dans du sang frais pendant au moins deux heures. Un nouvel animal (au moins un chat ou un lapin en taille) doit être tué à chaque fois. Pour chaque point de POU investi, l'instrument ajoutera 2 % aux chances de succès du sort Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs ou aux sortilèges nécessitant l'utilisation de flûtes pour pouvoir être lancés.

Ériger la Barrière de Naach-Tith

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 minute

Cette barrière fournit une protection à la fois physique et magique. Chaque participant au rituel perd 1D10 points de Santé Mentale et un nombre variable de points de magie. Chaque point de magie dépensé dans la création de la barrière offre à cette dernière 3D10 points de FOR. L'incantation dure 1 minute, durant laquelle tous les points de magie utilisés doivent être

dépensés. La protection persiste 1D4+4 heures. Quiconque connaît le sort peut participer à son lancement et offrir des points de magie.

La barrière elle-même est une sorte de sphère de 100 mètres de diamètre. Elle peut être créée autour des participants pour les protéger des attaques ou encercler un monstre ou un ennemi. Toute créature coupée par le bord de la protection au moment de sa création n'est pas blessée, mais repoussée au-dehors. Tout ce qui se trouve piégé à l'intérieur peut effectuer un test opposé de FOR contre celle de la barrière. Plusieurs victimes enfermées ne peuvent pas combiner leurs forces pour s'échapper. Une balle ou un projectile peut traverser la paroi si les dégâts infligés sont supérieurs à un cinquième de la FOR du sortilège. (On ignore les éventuels empalements.) S'il traverse la protection, le projectile inflige à sa cible les dégâts obtenus lors du lancer comme s'il n'avait pas été ralenti, et la barrière est détruite.

On sait qu'une copie écrite de ce sort se trouve dans la grande bibliothèque hantée, sur une planète en orbite autour de l'étoile Celaeno dans les Pléiades.

Autres noms possibles : Grande Protection de Naach-Tith, La Sphère Invisible qui Enserre les Démons.

Version approfondie
Ceux qui maîtrisent le savoir et la puissance du Mythe sont capables d'augmenter la taille de la barrière à 200 mètres de diamètre.

Fascination

Coût : 2 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Le sorcier doit pouvoir parler calmement avec la cible avant que le sortilège puisse faire effet. Après au moins un round de conversation, un test opposé de POU est effectué entre les deux protagonistes. Si elle échoue, la cible se fige dans un état de fixité jusqu'à ce qu'un assaut physique ou un autre événement choquant ne l'en tire. Si le sorcier ne parvient pas à la soumettre, il pourra relancer le sortilège au round suivant.

Autres noms possibles : Engourdissement Soudain, Paroles Envoûtantes.

Flétrissement

Coût : nombre de points de magie et de Santé Mentale variable

Temps d'incantation : instantané

Il s'agit là d'un sortilège puissant capable d'infliger des dégâts importants à une cible. Le sorcier y investit autant de points de magie que désiré. Ce nombre divisé par deux correspond à la perte de Santé Mentale. Pour que le sort fasse effet, il doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. S'il réussit, cette dernière est soumise à un brusque et terrifiant éclair d'énergie qui noircit et flétrit sa chair. Elle perd 1 point de vie par point de magie investi initialement.

Autres noms possibles : Dégénérescence, Souffle Corrupteur Mortel, Les Mots Noirs.

Version approfondie
Invoquer les puissantes énergies du Mythe est une chose, les comprendre de façon à pouvoir les canaliser en est une autre. Certains sorciers sont capables d'infliger Flétrissement sans avoir à effectuer de test de POU. De plus, ils peuvent choisir d'infliger de nouvelles terreurs à la victime : tandis que celle-ci se décrépit sous la force de l'éclair d'énergie, elle a l'impression d'être attaquée par d'horribles entités du Mythe et perd 1/1D6 points de Santé Mentale.

Fusion de la Chair

Coût (chair morte) : 1 point de magie par tranche de 15 points de TAI de chair morte ; 1D4 points de Santé Mentale

Coût (chair vivante) : 5 points de magie par tranche de 15 points de TAI de chair vivante ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

Ce sort diabolique chauffe la chair (morte ou vivante) et la porte à ébullition en un round. Si le sort est utilisé sur de la chair animée, le coût en points de magie devient beaucoup plus élevé. La chair de la victime fond, ce qui provoque d'horribles déformations (1D4 points de dégâts par tranche de 15 points de TAI affectés). Dans certains cas (par exemple quand le visage est touché), la victime peut devenir aveugle ou sourde voire étouffer à moins que des conduits ne soient rapidement pratiqués dans sa chair. Voir de la chair humaine fondre sur les os coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Autres noms possibles : Rite de Dissolution, Liquéfier la Peau.

Immunisation

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds

Dresse une protection contre les attaques physiques. Chaque point de magie dépensé donne au sorcier (ou à la cible choisie) 1D6 points d'armure contre les attaques non magiques. Cette défense s'amenuise au fur et à mesure qu'elle arrête des dégâts. Par exemple, si un personnage qui a 12 points d'immunisation encaisse 8 points de dégâts, sa protection passe à 4 (mais il n'a lui-même rien subi). Le sortilège dure 24 heures ou jusqu'à usure complète de la protection. Une fois lancé, il ne peut être renforcé par de nouveaux points de magie ni relancé avant que l'immunisation précédente ne se soit achevée.

Autres noms possibles : Protection contre les Coups les Plus Durs, Armure de Volonté, Bouclier de Sang.

Infliger/Guérir la Cécité

Coût : 8 points de magie (et 2D6 points de Santé Mentale pour Infliger la Cécité)

Temps d'incantation : 1 jour

La cible souffre de cécité de manière totale et permanente, comme sous l'effet d'une attaque cérébrale. Le même sortilège peut rendre la vue si les yeux et les nerfs optiques sont globalement intacts. Le sortilège coûte 8 points de magie pour les deux versions, et nécessite un jour entier de lancement. Pour réussir, le sorcier doit triompher lors d'un test de POU en opposition avec sa cible. Le succès est automatique si celle-ci est consentante.

Autres noms possibles : Accorder la Vue, Voile de Ténèbres, Malédiction du Pharaon.

Instiller la Peur

Coût : 12 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Ce sortilège provoque une terreur indicible chez la cible, brisant sa concentration et interrompant violemment ses actions. Le sorcier doit voir la victime et pointer un doigt dans sa direction en invoquant sa malédiction.

L'accès d'effroi coûte à la cible 0/1D6 points de Santé Mentale et celle-ci ressent le besoin impérieux …de trouver un endroit sûr, où elle sera au calme en sécurité.

Autres noms possibles : Doigt Funeste, Malédiction d'Eibon, Mauvais œil.

(suite page 257)













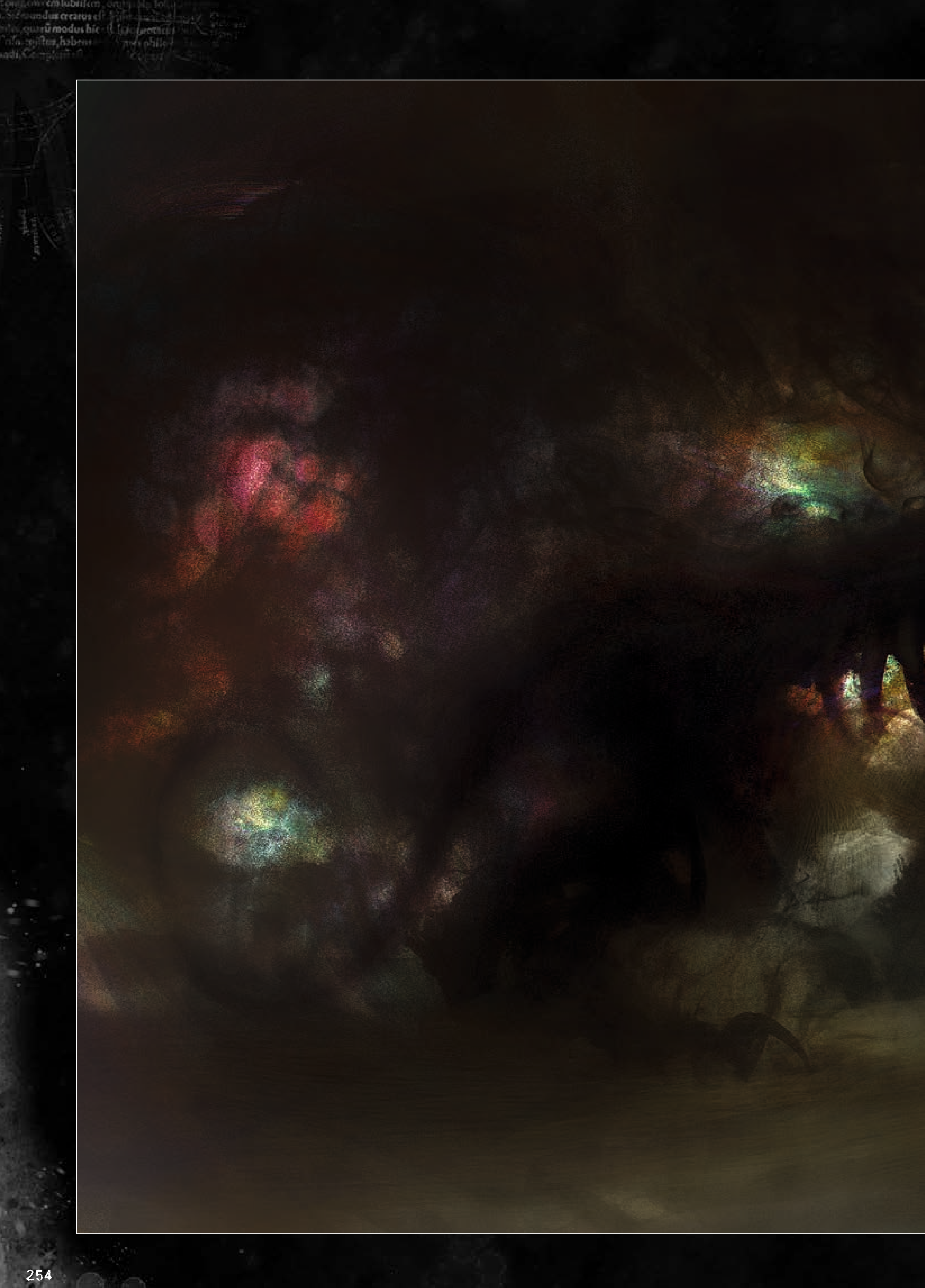
















(suite page 240)

Invoquer la Brume de R'lyeh

Coût : 2 points de magie

Temps d'incantation : instantané

Le sortilège fait apparaître une brume épaisse dans un volume ovoïde (3 × 3 × 5 mètres), juste devant le sorcier. L'axe de la longueur de ce nuage est toujours perpendiculaire par rapport à la direction dans laquelle l'invocateur regarde. Le sortilège obscurcit la vision pendant 1D6+4 rounds de jeu avant de s'évaporer sans laisser de traces.

Autres noms possibles : Le Terrible Nuage, Souffle de la Mer Noire, Le Brouillard Moite des Marins Perdus.

Invoquer/Contrôler

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 minutes par point de magie dépensé ; le contrôle nécessite 1 round

De tels sortilèges visent les races et gardiens extraterrestres, des monstres qui servent d'ordinaire des créatures supérieures ou des sorciers puissants. La procédure générale est la même pour chaque sort, mais les conditions peuvent varier. La connaissance d'un de ces sortilèges ne sert à rien pour le lancement d'un autre. À moins que le gardien n'en décide autrement, les parties invocation et contrôle de chaque rituel sont apprises simultanément. Fou est le sorcier impatient qui se contente d'apprendre comment faire venir sans apprendre aussi comment soumettre !

À l'exception d'Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, tous les sortilèges de ce type demandent le sacrifice de 1 point de magie par tranche de 10 % de chances de succès. Par exemple, la dépense de 3 points de magie donnerait 30 % de chances de réussites au rituel. En général, chaque point de magie dilapidé demande de passer cinq minutes à chanter : plus les chances sont élevées, plus le sort est long à lancer. Un résultat de 96-100 est toujours un échec. Un 100 aura des conséquences terribles pour le sorcier concerné.

L'invocateur perd également 1D4 points de Santé Mentale par tentative, que celle-ci réussisse ou non.

Si le rituel fonctionne, un spécimen apparaît par sort correctement lancé, 2D10 minutes de jeu après la fin du chant. La vision de la chose nécessite également un test de Santé Mentale pour tous les témoins.

Si le gardien le désire, la créature arrive déjà sous contrôle. Il peut également demander à l'invocateur de réussir un test opposé de POU contre elle. En cas de réussite, la chose se plie à la volonté de son maître. En cas d'échec, elle l'attaque avant de retourner d'où elle était venue. Sous contrôle, elle doit obéir à un ordre donné par le sorcier et pourra même attaquer ses pairs. Elle sera alors libre de retourner là d'où elle était venue.

Formuler l'ordre

L'ordre que le sorcier donne à la créature doit être spécifique et avoir une durée limitée : « protège-moi à jamais » ne sera pas acceptable, « tue l'homme qui se trouve derrière cet angle » sera en revanche tout à fait valable. La chose reste liée à l'invocateur jusqu'à ce qu'elle ait exécuté sa demande. Une créature laissée sans le moindre ordre finira vite par trouver un moyen de partir. Une demande peut consister à porter quelqu'un quelque part, à assister à une cérémonie religieuse, à se montrer incroyablement docile tout en se laissant examiner par un groupe de professeurs, à apparaître en un lieu en guise d'avertissement adressé aux témoins… tout ce que vous pouvez imaginer en fait. Les ordres doivent cependant rester simples. Mieux vaut ne pas dépasser en nombre de mots un cinquième de l'INT de la chose. De simples gestes (par exemple pointer du doigt) seront également acceptables. Partez du principe que la créature est capable de comprendre un ordre direct, que celui-ci soit exprimé en anglais ou en ourdou. Voir également Contrôle séparé plus bas.

Invoquer un Byakhee : Un sifflet doit être utilisé pendant le chant. L'invocation ne peut s'effectuer que de nuit, quand Aldébaran est au-dessus de l'horizon (la période la plus propice va d'octobre à mars). La créature invoquée descend du ciel en battant des ailes, encore recouverte du givre de son voyage à travers l'espace.
Si le sifflet est enchanté, chaque point de POU investi à l'intérieur ajoute 2 % aux chances de succès. Un tel objet pourra être utilisé à plusieurs reprises.
Autres noms possibles : Demander les Services d'une Monture Ailée, La Mélodie qui Amène le Voyageur.

Invoquer une Horreur Chasseresse : Une unique horreur chasseresse apparaît tête la première, comme surgissant d'un trou dans l'espace. Ce sortilège ne peut être lancé que la nuit en plein air. Si aucun sacrifice n'a été préparé pour le contrôle (voir Contrôle séparé plus bas), la chose emporte le sorcier et disparaît.
Autres noms possibles : Invocation des Dents qui Dévorent, Mots pour Faire Venir les Démons qui se Tordent.

Invoquer une Maigre Bête de la Nuit : Une bourrasque d'air presque silencieuse surgit, puis la forme lugubre de l'horreur au visage lisse apparaît. Pour effectuer l'invocation, une pierre marquée du cryptique Signe des Anciens doit être présente. L'objet lui-même n'a pas besoin de présenter une forme d'étoile. Le sort peut être seulement lancé par une nuit sans lune.
Autres noms possibles : Les Mots sans Bruit des Hommes Sans Visage, Conjurer l'Ombre Ailée.

Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs : Un unique spécimen se présente au son glacé des flûtes démentes. Le coût en points de magie est le triple de celui d'un sortilège d'invocation standard. Augmentez les chances de réussite de 10 % par tranche de trois points sacrifiés. Cela dit, un résultat entre 96 et 100 est toujours un échec. Chaque lancement coûte également 3D4 points de Santé Mentale. Une flûte est enfin nécessaire. Si celle-ci est enchantée, chaque point de POU investi à l'intérieur ajoute 2 % aux chances de succès. Les adorateurs lancent ce sort n'importe où et à n'importe quel moment considéré comme sacré : le solstice d'été, Samhain ou la Nuit de Walpurgis.
Autres noms possibles : Symphonie Rituelle de l'Indescriptible, Récitation de la Démence Flûtée.

Invoquer un Sombre Rejeton : Fait venir un unique spécimen. Ce sortilège demande le sacrifice d'une bête d'une TAI au moins égale à 40. L'invocateur a besoin d'un couteau pour effectuer certaines coupes rituelles au moment de la mise à mort. Le rituel doit être effectué en extérieur, dans un bois, durant la nouvelle lune. Un sombre rejeton émergera des ombres après l'invocation.
Autres noms possibles : Invoquer l'Ombre de la Forêt, Sacrifice de l'Écorce Sanglante.

Invoquer un Vagabond Dimensionnel : Un unique spécimen se matérialise progressivement dans les airs. Le sortilège nécessite une dague faite d'un métal pur comme du cuivre ou du fer. Les alliages comme le bronze ne fonctionneront pas. Si la dague est enchantée, chaque point de POU investi à l'intérieur ajoute 2 % aux chances de succès. Le sortilège peut être lancé de jour comme de nuit. Un érudit a un jour écrit que les vaga-

bonds sont plus facilement déroutés à la lumière du jour.
Autres noms possibles : Récitation pour Faire Venir l'Errant, Le Chant du Cuivre.

Invoquer un Vampire de Feu : Fait descendre du ciel un spécimen aux allures d'étoile scintillante. Un feu de camp ou une autre source de flammes est nécessaire. Le sortilège ne peut être lancé que de nuit quand l'étoile Fomalhaut est haut dans le ciel. Sous les latitudes nord, les mois entre septembre et novembre sont les meilleurs.
Autres noms possibles : Conjurer Ceux qui Étincellent, L'Appel Automnal du Feu Vivant.

Invoquer un Vampire Stellaire : On peut entendre d'étranges bruissements quand cette chose invisible rôde dans les parages. Le sorcier a également besoin d'un livre dans lequel sont écrites ou gravées les paroles du rituel. Si l'objet est enchanté, chaque point de POU investi à l'intérieur ajoute 2 % aux chances de succès. Ce sortilège ne peut être lancé que par une nuit sous un ciel sans nuage. La créature est invisible ; ses veines apparaissent lorsqu'elle se nourrit du sang d'une autre créature.
Autres noms possibles : L'Appel Nocturne de la Mort Festoyante, Chant des Lettres Sanglantes.

Contrôler, sortilège indépendant

Coût : 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Invoquer et Contrôler sont les deux facettes d'une même pièce. Elles peuvent parfois être apprises en même temps, parfois séparément. Si le gardien le désire, les effets peuvent être combinés ou deux tests peuvent être demandés, un pour invoquer et l'autre pour contrôler.

Si un monstre se présente sans avoir été lié ou si le sorcier tombe dessus par « hasard », la chose pourra être contrôlée sur-le-champ. Le sorcier devra bien sûr connaître le sortilège de contrôle approprié et passer un round à chanter pour pouvoir lier le monstre. Pour que le sort fasse effet, il devra aussi triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. Chaque lancer coûte 1 point de Santé Mentale et un nombre variable de points de magie. Il n'est possible de contrôler qu'une seule créature à la fois. Le sorcier peut investir un nombre de points de magie égal à un cinquième du POU de la créature invoquée pour gagner un dé bonus lors du test. Bien évidemment, il y a peu de chances pour qu'il connaisse la valeur de POU du monstre, il devra donc essayer de deviner quelle quantité est nécessaire.

Une créature qui attaque ne peut être contrôlée par sa cible. Elle peut néanmoins l'être par une personne en retrait. Une créature déjà liée ne pourra pas l'être à nouveau tant que l'ordre qui lui a été donné n'aura pas été exécuté. La cible doit être dans le champ de vision du sorcier et se trouver à moins de 100 mètres de lui.

Le sortilège demande un test en opposition et ces tests ne peuvent être redoublés. Un échec signifie que l'invocateur est en grand danger !

Contrôler un Byakhee : Si un sifflet enchanté est utilisé, le sorcier gagne un dé bonus lors du test de POU en opposition. Un tel objet pourra être utilisé à plusieurs reprises.
Autres noms possibles : Contrainte de la Monture, Soumettre le Voyageur.

Contrôler une Horreur Chasseresse : Le sacrifice sanglant d'une entité intelligente est nécessaire. Le sorcier n'accomplit pas le sacrifice lui-même, c'est l'Horreur Chasseresse qui s'en empare. Une réussite lors d'un test de POU en opposition est également demandée.
Autres noms possibles : Lier la Peur Tournoyante à Votre Volonté, Ordre de Mort.

Contrôler une Maigre Bête de la Nuit : Si le sorcier possède une pierre marquée d'un Signe des Anciens, il bénéficie d'un dé bonus lors du test de POU en opposition.
Autres noms possibles : Maîtrise du Sans Visage, Le Signe Antédiluvien par lequel Ils vous Reconnaîtront.

Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs : Si le sorcier possède une flûte enchantée, il bénéficie d'un dé bonus lors du test de POU en opposition.
Autres noms possibles : Mot de Commandement Secret, Pacte de la Démence Déblatérante.

Contrôler un Sombre Rejeton : Si un couteau enchanté est utilisé pour marquer sa victime de certaines coupures rituelles, le sorcier gagne un dé bonus lors du test de POU en opposition.
Autres noms possibles : Entrée au Cœur des Bois, Ordonner à la Forêt de Vous Obéir.

Contrôler un Vagabond Dimensionnel : Si le sorcier possède une dague enchantée faite d'un métal pur comme le cuivre ou le fer, il gagne un dé bonus lors du test de POU en opposition. Un deuxième dé bonus peut être gagné si le vagabond dimensionnel est exposé à la lumière du jour.
Autres noms possibles : L'Aveuglement de Cuivre, Le Piège de la Lumière Aveuglante.

Contrôler un Vampire de Feu : Si le sorcier se tient devant un grand feu, il gagne un dé bonus lors du test de POU en opposition. La dangerosité des flammes est au choix du gardien.
Autres noms possibles : Annexion du Diable Enflammé, Autorité de la Langue de Flammes.

Contrôler un Vampire Stellaire : Si le sorcier possède un livre enchanté, il bénéficie d'un dé bonus lors du test de POU en opposition.
Autres noms possibles : Vœu de l'Accord Sanglant, La Promesse Impie.

Lame de Fond

Coût : 30 points de magie ; 1D8 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Ce puissant sortilège fait s'écraser sur la cible une immense vague venue de l'océan. Le sorcier doit pouvoir voir l'endroit qu'il souhaite frapper et disposer d'une quantité d'eau salée suffisante pour créer la vague. Il doit se tenir dans l'eau pour effectuer le rituel.

Le volume de la vague est de 100 mètres cubes, assez pour inonder ou faire chavirer une petite embarcation. Inutile de dire que les personnes emportées par de telles vagues ne remontent jamais à la surface.

D'autres participants peuvent contribuer en puissance magique pour créer des vagues capables d'engloutir des bateaux de guerre ou même l'île de Manhattan tout entière. Ceux qui connaissent le sort peuvent donner autant de points de magie qu'ils le souhaitent. Ils doivent dépenser 1D8 points de Santé Mentale au passage. Ceux qui ne le connaissent pas peuvent offrir 1 point de magie. Avec un minimum de 30 points de magie, la vague fait trois mètres de large, de profondeur et de hauteur. Chaque tranche de 3 points de magie supplémentaires ajoute 1 mètre à la largeur et à la profondeur.

Autres noms possibles : Chant du Poing de l'Océan, Le Don du Sel, Vague Funeste.



Malédiction de l'Enveloppe Putride

Coût : 5 points de magie ; 10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Ce sortilège offre à sa victime des hallucinations dévastatrices. Celle-ci a l'impression que sa peau est en train de se corrompre et de pourrir. Son apparence extérieure semble se détériorer rapidement jusqu'à ce que des déchirures apparaissent, par lesquelles les organes internes commencent à se déverser. La victime perd 1D10 points de Santé Mentale au passage. Elle s'évanouit alors et se réveille quelques minutes plus tard, intacte.

Pour que le sortilège fasse effet, un test opposé de POU doit être effectué entre les deux antagonistes. Imposez un dé malus à la cible si le sortilège est lancé de nuit pendant qu'elle dort. Le cycle d'effets dans son entier prend environ vingt minutes, évanouissement compris.

La cible doit être connue du sorcier et ce dernier doit posséder un objet lui ayant appartenu. Faire une telle expérience est dévastateur. Une psychanalyse réussie peut néanmoins aider la victime à se réconcilier avec son traumatisme et à récupérer la moitié des points perdus. L'usage de drogues psychiatriques n'offrira guère de compensations face à une telle attaque.

Autres noms possibles : Le Cauchemar Insidieux, Invoquer les Sept Démons afin d'Accabler son Ennemi, Faire Décrépir l'Esprit du Faible.

Mauvais Œil

Coût : 10 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

La cible de ce sort souffre soudain de malchance. Bien qu'elle doive se trouver initialement à portée de vue du sorcier, la victime n'a pas forcément conscience de l'influence du sortilège. Elle risque néanmoins de ressentir un frisson ou un certain malaise au moment de l'incantation.

Si le sort réussit, la valeur de chance de la cible est divisée par deux. Si la règle optionnelle sur la chance est utilisée, la victime ne peut plus dépenser ou gagner de points de chance.

Elle doit, de plus, appliquer un dé malus à tous ses tests de caractéristiques et ses armes à feu s'enrayent sur un jet de 75 et plus. Ses chances de lancer les sorts Invoquer/Contrôler sont divisées par deux. Les effets continuent jusqu'au prochain lever de soleil, jusqu'à ce que le sorcier la libère, jusqu'à ce que ce dernier soit retrouvé et saigné (frappé suffisamment fort pour que du sang coule) ou jusqu'à ce que la victime meure.

Autres noms possibles : Le Rite de Mal Fortune, Sombre Malédiction, Regard de la Sorcière.

Miroir de Tarkhun Atep

Coût : 5 points de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : une demi-journée

En guise de harcèlement ou d'avertissement, le sorcier est capable de projeter son image sur une surface réfléchissante que sa cible regarde.

La victime peut être n'importe où sur Terre. Le sorcier a besoin d'une surface réfléchissante assez grande pour refléter sa tête et son cou. Regardant dans son miroir et élaborant une image mentale de sa cible, il prononce une courte incantation et attend. La prochaine fois que sa victime regardera dans une fenêtre par temps sombre, dans un miroir ou autre, une image du sorcier se formera sous ses yeux. Si l'invocateur se lasse avant que cet événement n'arrive, la perte de concentration brisera le sort.

Il arrive que l'image-miroir du sorcier regarde directement dans les yeux de sa victime ou que celle-ci semble se trouver juste derrière le malheureux. Si la victime porte des lunettes, les images se reflétant dans les verres peuvent elles aussi être utilisées. La cible peut entendre des mots ou de courtes phrases prononcées par l'envoûteur. Ce dernier voit lui aussi sa cible ainsi que ce qui l'entoure à travers le miroir.

Autres noms possibles : L'Avertissement Argenté, Haine Réfléchie, L'Œil qui Voit Tout.

Mots de Pouvoir

Coût : 3 points de magie ou plus ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 10 minutes ou plus

Le sorcier crée un lien intense avec un groupe important d'auditeurs. Il doit pour cela parler de manière (apparemment) impromptue, avec son cœur, et captiver l'attention de son public. Toutes les dix minutes passées à discourir, il doit dépenser 3 points de magie et réussir un test avec la compétence appropriée (au choix du gardien, Charme ou Persuasion) ou sa démonstration s'achève dans l'indécision et la confusion. S'il mène l'entreprise jusqu'au bout, son audience croira sincèrement en ce qu'il lui a dit pendant encore 1D3 jours.

Autres noms possibles : Mots de Sekhmenkenhep, Duper le Naïf, Maîtrise de la Foule.

Poigne de Nyogtha

Coût : 1 point de magie + autant que le double des dégâts infligés ce round ; 1D20 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Le sorcier doit dépenser 1 point de magie pour initier le sortilège et la cible doit être à distance de conversation. Pour réussir, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. Si cette dernière échoue, elle sent une grande main ou un tentacule étreindre son cœur et perd 1D3 points de vie par round de combat où le sort fait effet. Sous les coups d'une telle attaque, elle est temporairement paralysée comme si elle était victime d'une véritable crise cardiaque. Lors du round où les dégâts accumulés mènent ses points de vie à zéro, la victime voit finalement sa poitrine exploser. Son cœur fumant apparaît alors dans la main de son meurtrier.

Pendant chaque round que dure le sortilège, le sorcier doit dépenser autant de points de magie que le double des dégâts infligés. Il doit également rester concentré sur l'invocation et vaincre le POU de sa cible à chaque round. S'il est distrait ou si la cible parvient à résister, le sort s'arrête. Tous les dégâts infligés restent.

Autres noms possibles : L'Ignoble Tour de Cœur, L'Insidieuse Colère du Noir Sorcier, L'Immonde Démangeaison.

Poing de Yog-Sothoth

Coût : nombre de points de magie variable ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

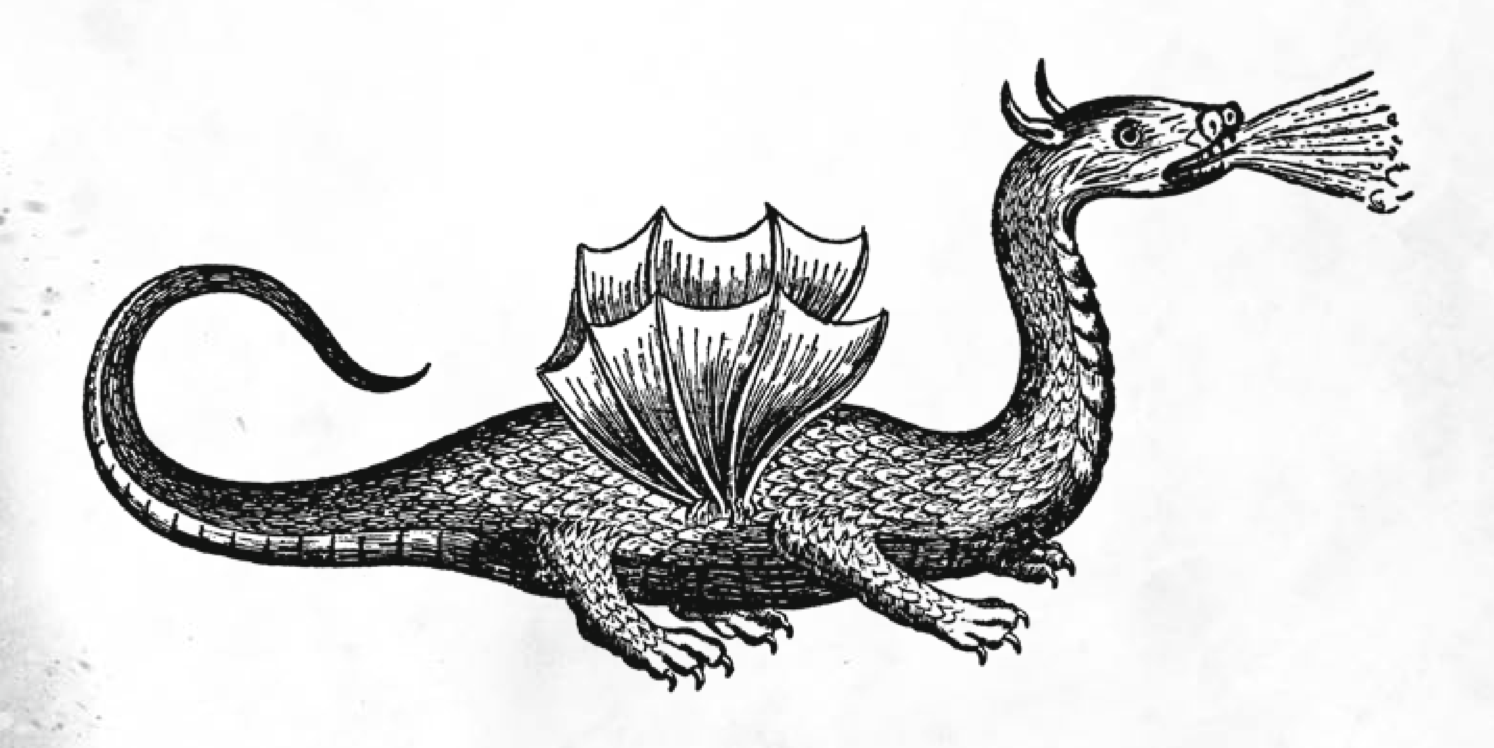
Ce rituel invoque une force massive et invisible qui va frapper une cible. Le sorcier doit pouvoir voir la victime. Chaque point de magie investi dans le sortilège invoque 2D10 points de FOR. Pour chaque tranche de 10 mètres de distance entre le sorcier et sa cible (au-delà des 10 premiers mètres), l'incantateur doit dépenser un point de magie supplémentaire.

Si la cible est un être vivant, un test opposé entre sa CON et la FOR du sort doit être effectué lorsqu'elle est frappée. Si la cible échoue, elle est assommée par le choc. Qu'elle garde ses esprits ou non, elle est repoussée dans la direction opposée au sorcier d'une distance en mètres égale à la FOR du coup moins sa propre TAI, le tout divisé par 3 (arrondi à l'entier inférieur).

Le sortilège peut aussi être utilisé contre la FOR d'objets inanimés tels que des portes ou des murs. Le résultat est généralement évident, mais le gardien pourra parfois avoir d'autres idées.

Exemple : Le sorcier dépense 5 points de magie pour frapper un investigateur à 15 mètres de distance. Il doit dépenser 1 point de magie pour la portée. Les 4 autres points génèrent une FOR de 8D10 pour un résultat de 57. La cible rate un test majeur de CON (puisque la FOR du sort est au-dessus de 50) et sombre dans l'inconscience. Sa TAI de 45 implique qu'elle est repoussée de 4 mètres en arrière (12 de différence, divisés par 3).

Autres noms possibles : Force de l'Ouvre Voie, Abattre Ses Ennemis, Choc Hideux de l'Immonde.



Portails

L'idée qu'une porte puisse s'ouvrir sur quelque monde reculé fit à Eibon l'effet d'une chose pour le moins fantastique, pour ne pas dire farfelue.

— Clark Ashton Smith,
La Porte sur Saturne

Créer un Portail

Coût : nombre de points de POU variable, voir Table XIII : Création de portails et coût des trajets

Coût pour traverser un portail : nombre de points de magie variable et 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : une heure par point de POU dépensé

Les sortilèges de portails permettent au sorcier de créer des portes vers d'autres lieux ou époques, dimensions ou mondes et de traverser de grandes distances d'un simple pas. Un portail mène généralement à une unique destination.

La création d'un tel passage nécessite une dépense permanente de POU, un sacrifice égal à cinq fois le logarithme décimal de la distance en kilomètres. Un portail peut prendre plusieurs formes. Les plus communs sont signalés par une série de lignes peintes sur le sol ou par un étrange arrangement de pierres dans un champ.

Traverser le portail coûte un nombre de points de magie égal à un cinquième des points de POU utilisés pour créer le passage. Chaque trajet coûte également 1 point de Santé Mentale. Si l'utilisateur n'a pas assez de points de magie pour payer son voyage, il devra payer le reste en points de vie. Le voyage retour coûte toujours le même nombre de points que l'aller.

Normalement, n'importe quelle personne ou chose peut traverser un portail. On raconte que certains ont été construits de façon à ce qu'une clé (un mot ou un geste) soit nécessaire pour les activer. Certains portails auraient également la capacité de « changer » ceux qui les traverseraient, pour les aider à survivre dans des mondes extraterrestres. Des versions du sortilège ouvriraient le passage vers plus d'une destination.

Version approfondie

Le sorcier peut choisir de préparer un voyage par portail en dépensant les points de magie nécessaires avant le voyage. Une fois le passage prêt, la prochaine personne à passer au travers n'aura pas besoin de payer le coût magique. Néanmoins, elle devra toujours sacrifier 1 point de Santé Mentale.

Boîtes communicantes

Coût : 1 POU ; nombre de points de magie et de Santé Mentale variable

Temps d'incantation : 5 heures

Permet la création de boîtes magiques jumelles qui formeront les deux extrémités d'un même portail magique. Passer à travers une boîte coûte exactement le même nombre de points de magie et de Santé Mentale que le passage à travers un portail conventionnel et les procédures de passage sont identiques.

Tout d'abord, fabriquez deux boîtes en bois identiques, de la TAI désirée. Ces objets ne devraient être ouverts qu'en un seul endroit. Pratiquez alors le rituel. Celui-ci nécessite de placer ses mains sur les boîtes et de concevoir des angles et des lignes hyper-dimensionnels dans son esprit pendant environ cinq heures. Sacrifiez 5 POU pendant ce temps. Chaque jour, les boîtes drainent automatiquement la moitié des points de magie du sorcier, jusqu'à avoir absorbé autant de points que leur TAI totale fois 20. Chaque semaine complète passée à subir cette ponction entraîne la perte de 1 point de Santé Mentale. Une fois cette condition remplie, les boîtes sont prêtes à fonctionner.

Portail Temporel

Coût : POU variable

Temps d'incantation : une heure par point de POU dépensé

Crée un portail vers le futur ou le passé. Le sort ressemble à Créer un Portail, mais son coût en POU dépend des années traversées plutôt que des kilomètres parcourus. Utilisez la Table XIII : Création de portails et coût des trajets et substituez la distance en années à celle en kilomètres.

Le sortilège ne peut viser qu'une période plus ou moins proche de celle souhaitée. Une fois créé néanmoins, l'intervalle exact entre le « maintenant » et le « alors » reste le même.

Version approfondie

Par l'utilisation de symboles et de chants diaboliques, le sorcier devient capable de créer des portails temporels multiples, des portes pouvant mener à plus d'un point dans le passé ou le futur. Le sorcier est le seul à savoir quel chemin mène à quel point temporel. Un individu suffisamment fou pour emprunter le passage sans son assistance sera incapable de s'y retrouver et pourra arriver à n'importe laquelle des destinations possibles (déterminée aléatoirement). Le processus de création reste identique.

Trouver un Portail

Coût : 1 point de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 20-60 minutes

À travers une série de gestes et le chant approprié, le rituel révèle au sorcier tout portail se trouvant dans son champ de vision.

Ce sort permet de trouver un passage, mais n'a aucun effet sur son activation, sa fermeture ou la traversée. Il ne permet pas de savoir où l'ouverture mène, ni si elle traverse le temps ou l'espace.

Voir par un Portail

Coût : nombre de points de magie et points de Santé Mentale variable

Temps d'incantation : 3 rounds

Lancé devant un portail, ce rituel permet au sorcier et à ses compagnons de voir ce qui se trouve de l'autre côté sans avoir à faire la traversée. En l'absence de portail, rien ne se passe. Le coût dépend du nombre de points de magie nécessaires pour activer le passage, même si une dépense initiale de 1 point de magie et de Santé Mentale doit être effectuée. Voir par un Portail a un coût variable, un dixième des dépenses normalement demandées par le passage (arrondissez au supérieur). Un portail dont la traversée coûterait 7 points de magie demandera donc 2 points de magie et 2 points de Santé Mentale. Le sort de vision dure 1D6+1 rounds. Le rituel peut être effectué aussi souvent que nécessaire (et coûte à chaque fois en magie et en équilibre mental).

Si son utilisation entraîne la vision d'une chose horrible, des pertes de Santé Mentale supplémentaires pourront être subies. Les spectateurs pourront également tenter d'effectuer des tests de compétences pour savoir ce qu'ils voient.

Autres noms possibles pour les sortilèges de portails : Rite de Vision, Contemplez la Porte vers d'Autres Espaces, La Porte aux Mille Voyages. L'Arche du Temps, L'Ouverture sur les Choses Oubliées et les Phénomènes à Venir, Le Piège du Sorcier.

Table XIII : Création de portails et coût des trajets

POU (Création du portail)	Points de magie (Voyage)	Distance maximale
5	1	100 km
10	2	1 000 km
15	3	10 000 km
20	4	100 000 km
25	5	1 000 000 km
30	6	10 000 000 km
35	7	100 000 000 km
40	8	1 000 000 000 km
45	9	10 000 000 000 km
50	10	100 000 000 000 km
55	11	1 000 000 000 000 km
60	12	~ 1/2 année-lumière
65	13	~ 5 années-lumière
70	14	~ 50 années-lumière
75	15	~ 500 années-lumière
80	16	~ 5 000 années-lumière
85	17	~ 50 000 années-lumière
90	18	~ 500 000 années-lumière
95	19	~ 5 000 000 années-lumière
100	20	~ 50 000 000 années-lumière

Poudre d'Ibn Ghazi

Coût : 1 point de magie par dose

Temps d'incantation : 2 jours de préparation, 1 round d'application

Ceux qui n'avaient pas de longue-vue virent seulement un soudain nuage gris, un nuage aussi grand qu'un immeuble de taille modeste, près du sommet de la montagne. Curtis, qui tenait l'instrument, le lâcha avec un cri perçant dans la boue profonde de la route. Il tituba, et se serait écroulé par terre si deux ou trois personnes ne l'avaient retenu et maintenu droit. Tout ce qu'il pouvait faire était grogner de façon semi-audible.

— H. P. Lovecraft,
L'Abomination de Dunwich

Ce sort crée une poudre qui, soufflée sur les choses magiquement invisibles, les rend visibles. La poudre doit être fabriquée avec soin en suivant scrupuleusement les instructions. Elle nécessite trois ingrédients spéciaux et le sacrifice de 1 point de magie par dose. Une dose correspond à une application de la poudre. La détermination des ingrédients spéciaux est à la charge du gardien. La poudre peut ensuite être soufflée à l'aide d'un tube ou simplement jetée sur la cible. Une chose atteinte par le composé ne reste visible que le temps de dix battements de cœur.

Les choses susceptibles d'être affectées comprennent les lignes magiques partant d'un lieu enchanté pour Appeler une Divinité du Mythe, l'aura émanant d'un portail ou une créature normalement invisible comme un vampire stellaire. L'utilisation de la poudre ne coûte aucun point de Santé Mentale. La chose révélée, par contre…

Autres noms possibles : Poussière de Vision, Contempler l'Invisible, Composé de Perception.

Poussière de Suleiman

Coût : 10 points de magie par multiple de 3 doses

Temps d'incantation : 1 round pour appliquer 1 dose

Crée une poudre gris-verte capable de blesser les entités surnaturelles venues d'autres plans d'existence. La confection de la poudre nécessite les résidus d'une momie égyptienne d'au moins 2 000 ans. Chaque cadavre produit 3 doses de poussière magique. Les ingrédients nécessaires comprennent aussi de l'encens, du soufre et du salpêtre. Une incantation doit également être prononcée au moment où la poudre est lancée.

Projetée sur une entité ne venant pas de cette Terre, elle inflige 1D20 points de dégâts par dose. Il faut un round pour utiliser une dose. La poudre ne fonctionne que contre les extraterrestres et les entités d'autres plans. Elle blessera un vagabond dimensionnel, Yog-Sothoth ou un mi-go, mais sera sans effet contre un shoggoth ou un Profond.

Autres noms possibles : La Poudre des Égyptiens, Protection contre les Morts.

Protection Magique

Coût : 1 point de magie par pierre

Temps d'incantation : 5 rounds

Un certain nombre de pierres blanches ordinaires sont placées sur le sol à la fantaisie du sorcier, mais à un mètre les unes des autres. Une fois le sort lancé, une déformation de chaleur scintillante peut être aperçue au-dessus des pierres. Par la suite, si une des pierres est déplacée, le sorcier sera instantanément mis au courant même s'il dort à ce moment. Une fois l'acte accompli, le sortilège sera brisé.

Autres noms possibles : Pierres de Garde, Laissez vos Soucis à la Pierre, Cercle de Protection.

Répartition du Ka

Coût : 10 points de magie, 5 POU et 2D10 points de Santé Mentale par organe

Temps d'incantation : 1 jour par organe

Une portion de l'essence de vie du sorcier ou « ka » est transférée dans un de ses organes vitaux. L'organe enchanté est alors retiré du corps de l'invocateur et caché soigneusement, fournissant ainsi au sorcier une forme d'invulnérabilité. Tant que l'organe enchanté restera hors de portée de ses ennemis, il ne pourra pas subir d'attaques mortelles.

Ce sortilège fut d'abord utilisé par les disciples du Pharaon noir, Nephren-Ka. Ceux-ci retiraient certains de leurs organes vitaux comme le cœur ou le foie et les enfermaient dans des endroits sûrs. Cela les rendait pratiquement impossibles à tuer, si l'on excepte l'unique faiblesse du rituel : le cerveau est le siège de son pouvoir et ne peut donc être retiré. Si cet organe est détruit, les autres perdent leurs propriétés magiques et le sorcier meurt.

Se voir retirer ses propres entrailles coûte 2D10 points de Santé Mentale et une perte permanente de 5 POU par organe retiré. Les attaques qui empalent ne causent plus que des dégâts ordinaires à un sorcier ainsi protégé, à moins que la tête ne soit spécifiquement visée. D'autres invulnérabilités dépendent de l'organe retiré : si par exemple les poumons ont été enchantés, le sorcier n'est plus affecté par le manque d'oxygène. La noyade et la suffocation ne sont donc plus des menaces. La perte de certains organes vitaux peut également immuniser le sorcier aux poisons, et ainsi de suite.

Si le sorcier est blessé, ses points de vie seront réduits comme d'habitude, ce qui pourra mener à l'inconscience, mais pas à la mort. Celle-ci n'aura lieu que si le cerveau est spécifiquement visé et détruit.

Table XIII : Lieux et distances

Lieu	Distance depuis Boston	POU (points de magie) nécessaires
Providence	68 km	5 (1)
Détroit	985 km	10 (2)
Bagdad	9 350 km	15 (3)
De l'autre côté de la Terre	40 000 km	20 (4)
Vide spatial	100 000 km	20 (4)
Lune	384 400 km	25 (5)
Mercure	80 à 220 millions de km	40 (8)
Vénus	40 à 260 millions de km	40 (8)
Mars	50 à 400 millions de km	40 (8)
Jupiter	590 à 960 millions de km	40 (8)
Saturne	1,2 à 1,65 milliard de km	45 (9)
Uranus	2,6 à 3,15 milliards de km	45 (9)
Neptune	4,35 à 4,65 milliards de km	45 (9)
Yuggoth (Pluton)	4,3 à 7,5 milliards de km	45 (9)
Nuage d'Oort	15 milliards de km	50 (10)
Proxima du Centaure	4.3 années-lumière	65 (13)
Sirius	8.3 années-lumière	70 (14)
Fomalhaut	~ 22 années-lumière	70 (14)
Vega	~ 26 années-lumière	70 (14)
Aldebaran	~ 50 années-lumière	70 (14)
Celaeno	~ 400 années-lumière	75 (15)
L'autre bout de la Voie lactée	~ 70 000 années-lumière	90 (18)
Galaxie M31	~ 2 800 000 années-lumière	95 (19)
Azathoth	~ 10 milliards d'années-lumière	105 (23)
Quasar éloigné	~ 15 milliards d'années-lumière	105 (23)
1 unité astronomique	~150 milliards de km	35 (7)
1 année-lumière	~10 000 milliards de km	60 (12)
1 parsec	3,26 années-lumière	65 (13)

Autres noms possibles : Imprégner l'Essence, Extraction de la Volonté, Le Souffle Immortel.

Ressemblance dévorante

Coût : 10 points de magie toutes les 6 heures d'incantation ; 5 POU ; 1D20 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : plusieurs jours

Le sorcier prend l'apparence d'une personne morte il y a peu, dupant l'œil, les caméras vidéo, les rayons X, etc. La victime ne peut pas avoir plus de 15 points de TAI de plus ou de moins que lui.

Pendant les jours que demande le rituel, il va dévorer sa victime tout en entonnant le sortilège, dépensant 10 points de magie toutes les 6 heures et sacrifiant de façon permanente 5 points de POU. Il est possible d'absorber ainsi plusieurs corps et donc d'adopter plusieurs apparences. Manger la chair d'une victime coûte 1D20 points de Santé Mentale. Ce sortilège est courant au sein du peuple serpent.

Une fois le rituel achevé, le sorcier peut prendre à volonté l'apparence de sa victime, aussi longtemps qu'il le désire. Pour un observateur attentif, l'ombre du sorcier reste celle de son corps d'origine (et non celle de son déguisement). De même, les compétences et souvenirs restent ceux du sorcier, ceux de la victime ayant disparu à sa mort. Enfin, la perte de points de vie contraindra l'imposteur à reprendre sa véritable forme. Repasser d'un déguisement à sa forme initiale demande 20 secondes. Avant d'adopter une autre apparence, il est nécessaire de repasser par celle d'origine. Quitter son apparence réelle et prendre un déguisement nécessite 1D3 minutes.

Autres noms possibles : Le Manteau du Peuple Serpent, Le Don de Yig, La Parure Valusienne.

Version approfondie

Les sorciers sont parfois capables de collecter les mémoires et pensées de ceux qu'ils ont dévorés. Cela touche généralement à une information précise que possédait la malheureuse cible du sortilège. Un point de magie supplémentaire doit ainsi être dépensé et un test de POU réussi pour chaque information recherchée.

Résurrection

Coût : 3 points de magie ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 ou 2 rounds

Il se détourna des inscriptions pour faire face à la pièce et à son étrange contenu, et vit que le kylix sur le sol, dans lequel l'inquiétante poudre efflorescente avait été déposée, rendait une épaisse vapeur vert sombre d'un volume et d'une opacité troublants.

— H. P. Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*

Le sortilège réduit un corps à ses sels et composés essentiels, une poudre gris-bleuâtre, ou inverse le processus pour rendre leur forme et leur âme aux défunts. Un corps complet est nécessaire. Être ressuscité de cette manière coûte 1D20 points de Santé Mentale.

Si seule une partie de la poudre est disponible au moment de l'incantation, le sorcier n'obtient que « la plus horrible des monstruosités » à partir de ce à quoi il donne chair. La personne ressuscitée avec succès n'a cependant pas besoin d'avoir été en un seul morceau : du moment que le cercueil était intact et qu'un soin tout particulier a été mis à retrouver les fragments et résidus, le sortilège peut réussir.

Réciter le sort à l'envers rend l'entité ressuscitée aux cendres et nécessite également la dépense de 3 points de magie et de 1D10 points de Santé Mentale. La poudre peut être conservée ou éparpillée aux quatre vents. Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. S'il l'emporte, il change à nouveau sa victime en sels essentiels. Si sa cible gagne, elle pourra tenter de l'empêcher de recommencer. Réciter le sortilège à l'envers demande 2 rounds d'incantation. Dans *L'Affaire Charles Dexter Ward*, nombre de ressuscités sont interrogés et torturés pour qu'ils révèlent les secrets du passé.

Autres noms possibles : Le Rite des Savoirs Oubliés, Renaissance, Rite des Sels Essentiels.

Signe de Voor

Coût : 1 point de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Ceux du dehors aideront, mais ils ne peuvent pas prendre de corps sans sang humain. Celui à l'étage a l'air d'avoir ce qu'il faut. Je peux le voir un peu quand je trace le Signe de Voor.

— H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*



Sortilège ancien et puissant composé d'un geste de la main et utilisé pour aider au lancement d'autres rituels, il peut diminuer leur coût, leur temps d'incantation ou augmenter légèrement leurs effets en fonction de leur nature.

Le Signe de Voor serait également une protection temporaire contre les monstres du Mythe. Ces créatures s'en méfieraient et pourraient retenir leur attaque le temps de connaître les intentions du sorcier.

Autres noms possibles : Signe de Pouvoir, Passe Retorse.

Signe des Anciens

Coût : 10 POU

Temps d'incantation : 1 heure

Son aspect global… avait, en fait, la forme grossière d'une toile, au centre de laquelle apparaissait ce qui semblait être une énorme caricature d'œil ; mais ce n'était pas un œil, plutôt une sorte de losange brisé dont certaines lignes évoquaient des flammes ou peut-être un unique pilier de feu.

— August Derleth et H. P. Lovecraft, *Le Rôdeur devant le seuil*

Ce sort active un Signe des Anciens, au prix de 10 points de POU, mais aucun point de Santé Mentale. Un Signe des Anciens peut être fait d'un sceau en plomb, gravé dans de la pierre, forgé dans l'acier, etc. Activé devant un portail ouvert, il interdit le passage aux serviteurs des Grands Anciens et des Dieux du Mythe, ainsi qu'à ces entités supérieures elles-mêmes. Sans le sortilège, le symbole n'a aucune valeur intrinsèque et aucun effet.

Le Signe des Anciens est inutile pour se protéger si le monstre ou le sbire a la possibilité de le contourner. Ceux qui portent un tel signe, autour du cou par exemple, pourront défendre quelques centimètres carrés de chair correspondant à l'endroit où le talisman touche la peau. Le reste de leur corps sera en revanche entièrement vulnérable.

Autres noms possibles : Le Sceau des Anciens, Le Rameau des Augures, Les Cinq Points de la Sagesse.

Signe Rouge de Shudde M'ell

Coût : 3 points de magie ; 1D8 points de Santé Mentale ; 1 point de vie par round

Temps d'incantation : 1 round

Ce sort terrible apporte une mort atroce à une ou plusieurs cibles. Le sorcier exécute dans l'air le signe redouté de Shudde M'ell tout en prononçant des mots de pouvoir. Si le rituel est fait correctement, un symbole rouge terne apparaît dans les airs au moment où les doigts le composent. Ses effets maléfiques se manifestent le round suivant sa création. Une fois formé, le signe doit être maintenu par la concentration et la dépense de 3 nouveaux points de magie par round supplémentaire.

Toutes les personnes situées à 10 mètres du signe perdent 1D3 points de vie par round tandis que leur corps se met à trembler et à se tordre et leurs organes internes et leurs vaisseaux sanguins à convulser. Ceux qui se tiennent entre 10 et 30 mètres de lui perdent 1 point de vie par round. Les individus à plus de 30 mètres ne sont pas affectés. Il est possible d'échapper aux effets du signe en rampant derrière un mur épais ou toute autre barrière opaque. Le sorcier doit se tenir près du signe et se concentrer. Il perd également 1 point de vie par round à cause de la proximité du symbole.

Autres noms possibles : Le Signe Rouge, La Marque de Douleur Vive.

Version approfondie

Le sorcier peut donner plus de puissance au signe en investissant 5 points de POU dans sa création. Le symbole inflige alors 1D6 points de dégâts aux victimes situées à moins de 10 mètres et 2 points de dégâts à celles se trouvant à 30 mètres.

À la place, le sorcier peut aussi forcer le signe à expulser sa sombre énergie en une unique explosion. Il doit pour cela créer le symbole comme d'ordinaire et investir 10 points de POU dans le rituel. 1D4 rounds plus tard, le signe explose dans une brillante lumière rouge, infligeant 2D8 points de dégâts à toute personne se trouvant de 50 mètres à moins, y compris le sorcier.

Sortilège de Mort

Coût : 24 points de magie ; 3D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1D3 rounds

Réservé aux plus immondes sorciers, ce sortilège réduit en cendres une victime terrorisée. La cible doit être à dix mètres de l'invocateur. Pour que le sortilège fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible à chaque round de concentration. Après 1D3 rounds, la peau de la victime commence à se couvrir de cloques et elle perd 1D3 points de vie. Le round suivant, elle perd 1D6 points de vie supplémentaires. Au troisième round, elle prend soudain feu et perd 1D10 points de vie immédiatement et les rounds suivants. La puanteur des cheveux et de la peau qui brûlent est insoutenable. Tous les témoins doivent faire un test de Santé Mentale pour 1/1D6 points. Il est impossible d'aider la victime, celle-ci brûlant de l'intérieur.

Autres noms possibles : La Piqûre Mortelle, La Malédiction de la Mort Enflammée, L'Étreinte de Cthugha.

Version approfondie

Plutôt que de faire souffrir la victime de façon presque instantanée, le sorcier peut choisir de prolonger ses souffrances pendant des jours. Cette version du sort coûte 34 points de magie. L'invocateur n'a pas besoin d'être à proximité physique de sa victime. Il peut en fait utiliser un fragment d'elle (un cheveu, une rognure d'oncle, un bout de peau, etc.) pour la maudire à distance. Les effets commencent le jour suivant et durent 7 jours. Pour que le rituel réussisse, l'invocateur doit effectuer chaque jour un test opposé de POU contre la cible. Le premier jour, la victime subit une blessure à 2 points de dégâts, puis une autre à 4 points le jour suivant. La blessure augmente ainsi de 2 points chaque jour (6, 8, 10, 12, 14). Une quantité équivalente de Santé Mentale est perdue à chaque fois, la cible réalisant peu à peu le sort atroce qui l'attend. Le jour où ses points de vie sont réduits à zéro, elle voit son corps se consumer dans une grande boule de feu.

Souffle des Profondeurs

Coût : 8 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Les poumons de la cible s'emplissent d'eau de mer, ce qui risque fortement de provoquer sa mort par noyade.

Le sorcier doit pouvoir voir la victime. Après avoir mentalement entonné le chant pendant un round, il doit remporter un test opposé de POU contre elle. S'il l'emporte, la cible commence à se noyer : elle tombe au sol et étouffe sous l'effet de l'eau de mer qui emplit ses poumons, encaissant 1D8 points de dégâts par round. Elle doit également effectuer un test extrême de CON pour chaque round où elle encaisse les dégâts. Si elle réussit, elle parvient à recracher l'eau et les effets du sortilège cessent.

Autres noms possibles : Devise de la Mer Bleue, La Malédiction du Marin, Baiser Salin.

Suggestion Mentale

Coût : nombre de points de magie et de Santé Mentale variable

Temps d'incantation : 3 rounds

Le sorcier peut commander n'importe quel être avec du sang humain dans les veines, à condition qu'il se trouve dans son champ de vision naturel. La victime exécute tout ce que son maître lui ordonne, quitte à se détruire au passage. Le sort fonctionne également contre les habitants de Leng, les hybrides de Profonds, les goules récemment transformées, le petit peuple, le peuple serpent et les Profonds qui se sont reproduits avec des humains, mais n'affecte pas les entités non humaines comme les shantaks ou les vagabonds dimensionnels.

Le sorcier entonne le rituel et communique sa suggestion. Pour que le sort fasse effet, il doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. Des suggestions extrêmes impliquant la mort ou de terribles blessures nécessitent un deuxième test opposé réussi avant que la suggestion puisse être mise en œuvre.

Le coût du sort varie en fonction de la demande. Pour des ordres sans réel danger (« lâche ton épée », « donne-moi ton argent et pars », etc.), le coût est de 5 points de magie et de 1D3 points de Santé Mentale. Des suggestions plus risquées, mais n'allant pas à l'encontre de la nature de la cible (« va à Dunwich », « mets feu à ce bâtiment », etc.), le coût est de 10 points de magie et 2D3 points de Santé Mentale. Des demandes dangereuses voire suicidaires (« tue ton ami », « kidnappe le président », etc.) coûteront 15 points de magie et 3D3 points de Santé Mentale.

Sur un investigateur, les effets durent 1 round par point d'INT du sorcier. Si l'INT de la cible est plus élevée que celle du maître, ce dernier doit remporter un autre test de POU tous les 10 rounds. Si le sorcier rate un test, l'envoûtement cesse.

Autres noms possibles : Domination de l'Esprit, Maître et Servant, Plier la Cible à Votre Volonté, Hypnose, Plier la Volonté, Ébranler la Résolution, Gouverner l'Esprit, Implanter une Suggestion.

Terrible Malédiction d'Azathoth

Coût : 4 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Le sorcier puise dans l'énergie des Dieux Extérieurs pour drainer directement le POU de sa victime. En répétant le nom secret d'Azathoth, il est possible de voir n'importe quel être connaissant bien le Mythe vous manifester du respect et de la crainte, car connaître ce nom signifie en connaître la Dernière Syllabe secrète. Prononcée seule, celle-ci peut être dirigée contre un ennemi. Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. S'il réussit, elle perd 3D6 points de POU.

Autres noms possibles : Prononcer la Dernière Syllabe, La Triste Sangsue, Par le Vrai Nom Ton Pouvoir n'est Plus.

Tourmenter

Coût : 3 points de magie ; 1 point de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 round

Ce sortilège réduit à l'incapacité une cible située à moins de 10 mètres du sorcier. Pour que le sort fasse effet, l'invocateur doit aussi triompher lors d'un test opposé de POU. Des douleurs dévastatrices s'emparent du malheureux, son visage et ses mains se couvrent de cloques d'où s'écoulent ses fluides corporels, ses yeux se voilent de sang et il devient temporairement aveugle. La cible est réduite à l'impuissance totale pendant toute la durée du sort.

Les effets se poursuivent pendant 1D6 rounds, après quoi la cécité cesse. En 3D10 minutes, la cible a entièrement récupéré et peut agir à nouveau. Les traces de corruption physique disparaissent rapidement. Après 24 heures, il ne reste plus que de vagues zones pâles sur la peau. L'expérience lui aura coûté néanmoins 1/1D6+1 points de Santé Mentale.

Autres noms possibles : Atroce Agonie du Miséreux, Cécité Suppurante des Sept Cercles, Déchirer un Ennemi.

Transfert d'Esprit

Coût : 10 points de magie ; 1D10 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 5 rounds ou plus

Il s'agit là d'un sortilège puissant permettant au sorcier d'échanger son esprit avec une cible de façon

permanente et donc d'allonger sa vie à ses dépens.

Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible. En cas de réussite, il perd 1D10 points de Santé Mentale et la victime 1D20. Si l'échange échoue, le sorcier doit immédiatement recommencer le rituel (en dépensant 10 points de magie de plus) autrement son âme se dissipera dans l'éternité. Une fois le transfert entamé, celui-ci ne peut en effet être interrompu.

Un lancement réussi signifie que le sorcier prend le contrôle du corps de sa cible de façon permanente. Son ancien corps n'est plus qu'une coquille morte. En ce qui concerne l'esprit de la victime, certains pensent qu'il est expulsé et se dissipe, d'autres qu'il reste dans son corps, écrasé par le nouvel occupant et figé dans un état permanent de folie tétanisante.

Version approfondie

Les sorciers craignant la mort ou ayant soif d'immortalité préparent le sortilège de Transfert d'Esprit des années avant son exécution. De tels préparatifs visent généralement un objet personnel (comme un portrait ou un journal intime). Le sortilège y est inscrit dans l'attente des bonnes conditions pour son exécution. Ces conditions sont souvent liées à de futurs descendants du sorcier, lesquels activeront vraisemblablement l'objet sans le vouloir.

Transfert de Conscience

Coût : 10+1D6 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : 1 heure

Permet au sorcier d'échanger son esprit avec celui d'un autre individu. L'invocateur perd 1D3 points de Santé Mentale et doit dépenser autant de points de magie qu'un cinquième du POU de sa victime lors de la première incantation. Après cela, le coût diminue de 1 point de magie par lancer réussi jusqu'à atteindre un minimum incompressible de 1. Le coût en points de Santé Mentale, quant à lui, ne baisse pas.

La cible doit connaître le sorcier et l'aimer ou lui vouer des sentiments très forts. Si cette affection venait à être perdue, le changement ne pourrait plus avoir lieu à moins qu'un regain d'affection ne vienne renouveler ses chances. En se retrouvant dans le corps d'un autre, la cible perd au minimum 1/1D3 points de Santé Mentale.

Ce sortilège peut être lancé de n'importe où. Pour que le sortilège fasse effet, le sorcier doit triompher lors d'un test opposé de POU contre sa cible, du moins tant que le coût en points de magie n'a pas été réduit à 1. À ce stade, le test ne sera plus nécessaire et le sorcier pourra transférer à volonté son esprit au prix d'un simple effort mental.

Au départ, l'utilisateur ne peut rester plus de quelques minutes dans le corps de sa cible, mais cette durée augmente avec le temps. Une fois le coût descendu à 1 point de magie, le sorcier pourra rester aussi longtemps qu'il le voudra.

Autres noms possibles : Incantation Inversante, Rituel de l'Échange, Manteau de l'Autre Chair.

Trou de Mémoire

Coût : 1D6 points de magie ; 1D2 points de Santé Mentale

Temps d'incantation : instantané

Le sortilège bloque la capacité de la cible à se souvenir d'un événement particulier. Le sorcier doit être capable de voir sa victime et de lui donner des instructions. Le sort prend effet immédiatement si son invocateur réussit un test de POU en opposition avec la cible. Dans ce cas, l'esprit du malheureux ne parvient plus à accéder à un incident spécifique. Si ce dernier était de nature terrifiante, il pourra par la suite refaire surface sous une autre forme dans des cauchemars. Si le sort échoue, l'événement en question devient plus frappant encore.

Le sorcier doit connaître le souvenir pour pouvoir le bloquer. Il ne peut pas ordonner quelque chose d'aussi vague que « Oublie ce que tu as fait hier ». Au lieu de cela, il doit nommer l'incident, par exemple « Oublie que tu as été agressé par une créature inhumaine ». Cette invocation ne peut bloquer la connaissance de sortilèges ou d'éléments du Mythe, à moins que cette dernière ne soit liée à un événement précis. Il ne peut pas non plus effacer la perte de Santé Mentale ou la folie.

Autres noms possibles : Abrutissement, Ahurissement, Mystifier.




Dies diei eructat uerbum
Et No nocti indicat scientiam
Numerus
Mensura
Pondus
Videbo Cœlos tuos, opera digitor. tuor.
Non Inclinabitur in sæculum sæculi
Ponderibus librata suis
Erigor dum corrigor
Cl. Ptolem.
Fr. Curtius Bon. Incid.





Chapitre Treize

Artefacts et machines étranges

Artefacts et machines étranges

Ils avaient découvert des moyens impies pour maintenir leur cerveau en vie, que ce soit dans le même corps ou dans des corps autres ; et ils avaient visiblement trouvé un moyen de puiser dans la conscience des morts qu'ils rassemblaient.

— H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

Bien que la plupart des investigateurs aient tendance à voir les créatures du Mythe comme à peine plus évoluées que des monstres malfaisants, la plupart d'entre elles forment en réalité des sociétés dynamiques et technologiquement avancées. Les races les plus évoluées comme les Choses Très Anciennes, les mi-go, le peuple serpent et les Yithiens possèdent toutes la capacité de construire des engins et d'utiliser la science pour mener à bien leurs projets.

Les races du Mythe, les adorateurs humains et les sorciers peuvent parfois avoir accès à des artefacts anciens ou provenant d'autres mondes ainsi qu'à toutes sortes de prodiges scientifiques. Un échantillon de cette technologie et de ces artefacts se trouve dans ce chapitre.

La plupart des humains seraient incapables de voir la différence entre un équipement scientifiquement avancé et un artefact magique du Mythe, tous deux étant bien au-delà de leur compréhension et de leur capacité de reproduction. En effet, ce que nous considérons comme une puissante sorcellerie pourrait bien être technologique de nature, et inversement.

Armure bio-toile

Utilisée par : les mi-go

Dans les situations de danger, les mi-go s'équipent souvent de cette toile faite de viscosité verdâtre semi-lumineuse. Ce harnais fournit 8 points d'armure contre les coups, les flammes, l'électricité, etc. Les humains peuvent porter ces bio-toiles, mais ils subissent 1 point de dégâts en la retirant, leurs cheveux et leur peau étant arrachés dans l'entreprise. Une telle armure se dégradera peu à peu, car les humains sont incapables d'exsuder les solutions nutritionnelles adéquates pour la maintenir en état.

Chaque fois qu'elle est portée par un humain, une bio-toile perd 1 point de protection. Quand il ne reste plus aucun point, elle se désintègre en une flaque de matière visqueuse et fumante. Les éventuels effets secondaires liés au port de l'armure sont inconnus.



Les mi-go

Les mi-go ne sont pas seulement avancés sur le plan technologique, ayant plusieurs centaines d'années d'avance sur nous en la matière, ils sont également impatients de se servir de leur science. En fait, la technologie fait presque partie de leur quotidien. Ils sont d'abord arrivés sur Terre pour voler certains minerais qu'ils ne pouvaient trouver sur leur propre monde. La plupart des technologies amenées sur Terre sont ainsi liées à la guerre ou au minage.

Les mi-go s'aventurent également aux limites extérieures de la sombre technologie des Dieux du Mythe, plus encore peut-être que n'importe quelle autre race. Ils ont créé Ghadamon, un Grand Ancien à l'état larvesque, à partir de la semence d'Azathoth. Ils ont donné forme au Trapézoèdre Rutilant, qui exerce un pouvoir particulier sur un des aspects de Nyarlathotep, et ils ont construit un réseau de portails magiques qui relient plusieurs de leurs avant-postes entre eux.

La longévité de leur séjour sur Terre, dans le but de pratiquer des expériences et d'étudier les formes de vie sur place, suggère la présence possible de technologies plus inhabituelles dans les avant-postes secrets mi-go. Leur connaissance avancée des techniques médicales et chirurgicales est également à noter. Ils sont capables de retirer un cerveau humain de son corps et de le préserver pendant des années en parfait état de fonctionnement. Ils peuvent, de plus, créer des automates biologiques susceptibles de passer inaperçus et s'engager dans des opérations que les humains considéreraient comme miraculeuses.

Quel que soit l'endroit où réside cette technologie, les mi-go la gardent jalousement et ils seront prêts à traquer partout ceux qui seront suffisamment fous pour la dérober.

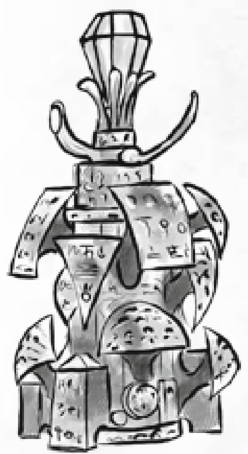
Communicateur temporel

Utilisé par : les Yithiens

Ces engins sont parfois offerts aux agents humains des Yithiens. Une fois assemblée, la machine mesure environ trente centimètres de haut. Elle est faite de bronze et recouverte de gravures complexes. Un joyau rouge, harmonisé à un Yithien spécifique, est serti au sommet.

Quand l'engin est activé, le joyau se met à rougeoyer. Après quelques minutes, un contact est établi avec le Yithien lié à la pierre. Ce dernier peut se trouver à n'importe quel point du temps ou de l'espace. Un hologramme est projeté et la créature apparaît dans l'endroit normalement occupé par la machine. Elle peut ainsi communiquer avec ceux qui l'ont contactée.

Un communicateur temporel yithien est relativement facile à manipuler à condition qu'un investigateur parvienne à comprendre et à déterminer quelle gravure le met en marche.



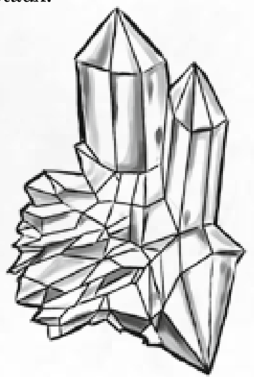
Cristal des Choses Très Anciennes

Utilisé par : les Choses Très Anciennes

Il s'agit là de grands containers cristallins

construits afin de contenir le pouvoir nécessaire pour lier les shoggoths à la volonté des Choses Très Anciennes. Ces cristaux stockent les points de magie. Les fragments les plus petits peuvent en détenir 5, les plus grands 100. Un sorcier peut se servir de tout ou partie des points d'un cristal au moment de lancer un sortilège.

Lorsqu'ils sont vides, ces cristaux sont à température ambiante, mais ils deviennent plus froids au fur et à mesure que des points de magie sont introduits à l'intérieur. Pour accéder à la magie d'un cristal, le sorcier doit entrer en résonance avec les vibrations particulières de l'objet. Cela nécessite un contact physique, ainsi que 1D6 rounds de concentration. Le dernier round, il effectue un test de POU. En cas de succès, le sorcier accède à la réserve magique, puisant en fonction de ses besoins. Notez que seules les Choses Très Anciennes ont la capacité et le savoir nécessaires à la recharge de ces cristaux.



Les Choses Très Anciennes

Un milliard d'années auparavant, les Choses Très Anciennes descendirent sur Terre depuis les étoiles, avec une technologie en avance de centaines d'années sur celle que les humains possédaient au début du vingt et unième siècle. Grâce à leur compréhension de la science, elles furent capables de créer la vie. Certains disent même qu'elles seraient à l'origine de toute vie sur Terre. Les éons progressant, les Choses Très Anciennes finirent cependant par dégénérer. Elles perdirent à la fois leur immense technologie et leur capacité à voler à travers l'espace sans une quelconque aide. Bien qu'elles aient un temps colonisé la planète tout entière, leur contrôle diminua jusqu'à ne plus s'exercer que sur une seule cité. Elles finirent par posséder à peine la technologie suffisante pour créer les chauffages artificiels et préserver leur existence de quelques siècles.

Ainsi, même si l'on sait que ces créatures avaient autrefois détenu une technologie extrêmement avancée et si l'on pense que certaines d'entre elles existent encore dans les étoiles avec le souvenir de leurs anciens secrets, les Choses Très Anciennes ne laissèrent sur Terre aucune trace de leur immense savoir.

Cristalliseur de rêves

Utilisé par : n'importe qui

Ressemblant à un gros œuf jaunâtre, le cristalliseur est utilisé pour voir en rêve des lieux situés à longue distance : terres lointaines, autres planètes et peut-être autres dimensions.

Une seconde fonction connue de cet artefact est sa capacité à permettre à son utilisateur de rapporter avec lui des objets (ou même des créatures) des Contrées du Rêve. Pour y parvenir, l'utilisateur doit d'abord entrer en contact physique avec l'objet ou la chose.

Toutes sortes de mythes entourent cet objet unique. Ils racontent que son utilisateur devrait prendre garde à ne pas tomber dans les griffes du gardien du cristalliseur, un servant d'Hypnos qui apparaît sous la forme d'une méduse transparente.

Cube de stase

Utilisé par : les Yithiens

Ces engins apparaissent sous différentes formes et tailles, mais ont tous un seul et unique but : ralentir le cours du temps. Les cubes les plus anciens offrent un ratio de 1 seconde de temps interne par milliers d'années de temps externe, mais dans le futur les Yithiens avanceront ce chiffre à 1 seconde de temps interne par million d'années externes.

Les cubes de stase les plus petits ont été utilisés pour stocker des livres dans Pnakotus. Les plus grands ont servi à projeter les Yithiens dans le futur. Presque tous les cubes sont de conception simple, construits à partir de métal ou de plastique sans le moindre signe de circuits externes.

Bien souvent, il suffit d'appuyer sur un bouton ou d'ouvrir le cube pour le désactiver, mais certains disposent de panneaux complexes permettant la programmation d'une période de stase définie. Les machines plus complexes seront sans doute incompréhensibles pour une personne ne connaissant pas la technologie yithienne, mais activer les exemplaires plus simples, souvent par erreur, sera à la portée de tous.

Pnakotus

Un million d'années auparavant, la Grande Race construisit la cité de Pnakotus quelque part dans le désert australien. Les érudits pensent que son nom peut se traduire en « cité des archives », l'endroit serait le reposoir d'immenses connaissances.

Cylindre à cerveau

Utilisé par : les mi-go

Ces cylindres étincelants sont utilisés pour préserver les cerveaux extraits. Lovecraft les a décrits comme « hauts de 30 centimètres, un peu moins larges en diamètre, avec trois étranges prises situées dans un triangle isocèle placé sur la surface convexe avant ».

Chaque cylindre est rempli d'une solution nutritive assurant la survie du cerveau. Trois machines secondaires forment l'appareil de mesures mi-go : une haute structure munie de lentilles jumelles montées sur le devant, une boîte avec des tubes à vide et une caisse de résonance et une petite boîte munie d'un disque en métal sur le dessus. Ces machines, lorsqu'elles sont connectées à la prise adéquate, permettent au cerveau de voir, de parler et d'entendre. Les mi-go, qui ne possèdent pas nos sens humains, ont fait de leur mieux pour les reproduire, mais cela reste une approximation. Les entrées visuelles sont granuleuses, avec une basse résolution, et le son est aussi plat que s'il provenait d'un phonographe monaural. La parole véritable, avec toutes les nuances liées à l'inflexion et aux émotions, échappe totalement aux créatures. La machine à parler s'exprime avec une voix monocorde dépourvue d'émotions. Quand les machines sensorielles sont déconnectées, le cerveau enfermé tombe dans un état de demi-sommeil peuplé d'étranges rêves et d'hallucinations.

Après chaque mois passé dans un cylindre, un cerveau humain doit faire un test d'INT. S'il réussit, il se souvient d'être enfermé dans une boîte de métal et perd 1D3 points de Santé Mentale.



Drogue plutonienne

J'ai cinq boulettes de drogue Liao. Elle était utilisée par le philosophe chinois Lao Tze, qui eut la vision du Tao sous son influence. Le Tao est la force la plus mystérieuse du monde ; il entoure et traverse toute chose.

— Frank Belknap Long,
Les Chiens de Tindalos

Utilisée par : n'importe qui

Cette drogue peut envoyer l'esprit de son utilisateur à rebours dans le temps, parfois si loin que le malheureux peut rencontrer les chiens de Tindalos (cf. page 286), des entités capables de voyager en amont et en aval du temps à travers ses « angles ».

Toute personne consommant de la drogue Liao doit réussir un test de Santé Mentale ou perdre 1D8 points de SAN. Si elle tombe sur des entités du Mythe au cours de son voyage dans le passé, elle est, de plus, sujette aux pertes liées à la vision de telles créatures. Prendre de la drogue plutonienne et assister à la véritable histoire de l'univers et de la planète Terre confère 1D6 points dans la compétence Mythe de Cthulhu.

La drogue peut apparaître sous forme de liquide ou de tablettes. Sa conception est expliquée dans certains tomes du Mythe dont le *Livre d'Eibon* (cf. page 212).

Fusil à éclairs

Utilisé par : les Yithiens

Arme rare utilisée par les Yithiens, cet engin fut créé par la Grande Race peu après son arrivée sur la Terre préhistorique. Construite pour affronter les polypes volants carnivores, il s'agit d'une arme ressemblant à une caméra qui est capable de projeter de grands éclairs sur sa cible.

Il en existe de plusieurs sortes. La plus courante contient un pack de 32 charges et prend 1 round pour être rechargée. Plusieurs éclairs peuvent être projetés à la fois. Néanmoins, pour chaque charge utilisée au-delà de quatre, il existe 5 % de chances cumulatifs de détruire l'arme. Chaque charge inflige 1D10 points de dégâts à une cible.

La portée de base est de 100 mètres. Pour chaque tranche de 100 mètres supplémentaires, ajoutez un dé malus au test pour toucher et diminuez les dégâts de 3. À bout portant, ajoutez un dé bonus au test d'attaque.

Un investigateur peut deviner comment utiliser cette arme avec un test réussi d'intelligence. Les chances de base d'un humain dans la compétence Combat à distance (fusil à éclairs) sont de 10 %.

Les Yithiens

De toutes les races extraterrestres connues, les Yithiens sont les plus avancés technologiquement. Étrangement, peut-être à cause de leur philosophie de vie particulière, ceux-ci répugnent à se servir de leur technologie. Ils tendent à se montrer réactifs, à adopter rapidement et à formuler de nouveaux concepts quand cela est nécessaire, mais en général leur curiosité ne les pousse pas vers l'invention.

Les Yithiens sont surtout fascinants pour leur conquête du temps, raison pour laquelle ces êtres sont appelés la Grande Race. Ils forment la seule espèce techniciste capable de se déplacer à volonté en avant et en arrière dans le temps. Ils sont même capables d'éviter les terrifiants chiens de Tindalos, qui pourtant traquent bien d'autres voyageurs temporels ayant capté leur attention.

Bien que les capacités temporelles des Yithiens soient essentiellement mentales, ils ont également inventé des engins capables d'affecter la quatrième dimension.

Grand Espace blanc

Utilisé par : Choses Très Anciennes

Une dimension parallèle des plus étranges. On ne sait pas si les Choses Très Anciennes l'ont créée de toutes pièces. En revanche, on sait de source sûre qu'elles l'ont exploitée activement. Celle-ci relie des lieux situés à des années-lumière de distance et les créatures l'utilisaient pour traverser l'univers à grande vitesse. Elles créèrent au moins un portail menant au Grand Espace blanc sur Terre, dans les profondeurs des montagnes de Chine, mais d'autres pourraient peut-être être découverts.

Si le Grand Espace blanc était une dimension construite par les Choses Très Anciennes, on peut raisonnablement imaginer que d'autres dimensions de poche ont été créées. Celles-ci varient probablement en taille et existent dans le plus grand secret en attendant d'être découvertes par quelque voyageur malheureux ou quelque sorcier. Qui sait ce que de tels espaces pourraient contenir ?

Lampe d'Alhazred

La lampe d'Alhazred avait une apparence inhabituelle. Elle était conçue pour brûler de l'huile et semblait faite en or. Elle avait la forme d'un petit pot oblong, avec une poignée recourbée d'un côté, et un bec pour mettre une mèche à enflammer de l'autre. Elle était décorée de nombreuses gravures étranges ainsi que de lettres et des dessins arrangés en mots dont le langage n'était pas familier.

— August Derleth et H. P. Lovecraft, *La Lampe d'Alhazred*

Utilisée par : n'importe qui

Une lampe à huile enchantée qui, lorsqu'elle est allumée, dégage des vapeurs capables de plonger l'esprit de ceux qui les inhalent dans des visions extatiques. Ces révélations portent sur les étranges et terribles paysages et dimensions du Mythe ainsi que sur les entités qui les peuplent. Si la lampe a véritablement été utilisée par Al-Hazred, l'auteur du Al Azif, cela pourrait expliquer une partie de ses connaissances.

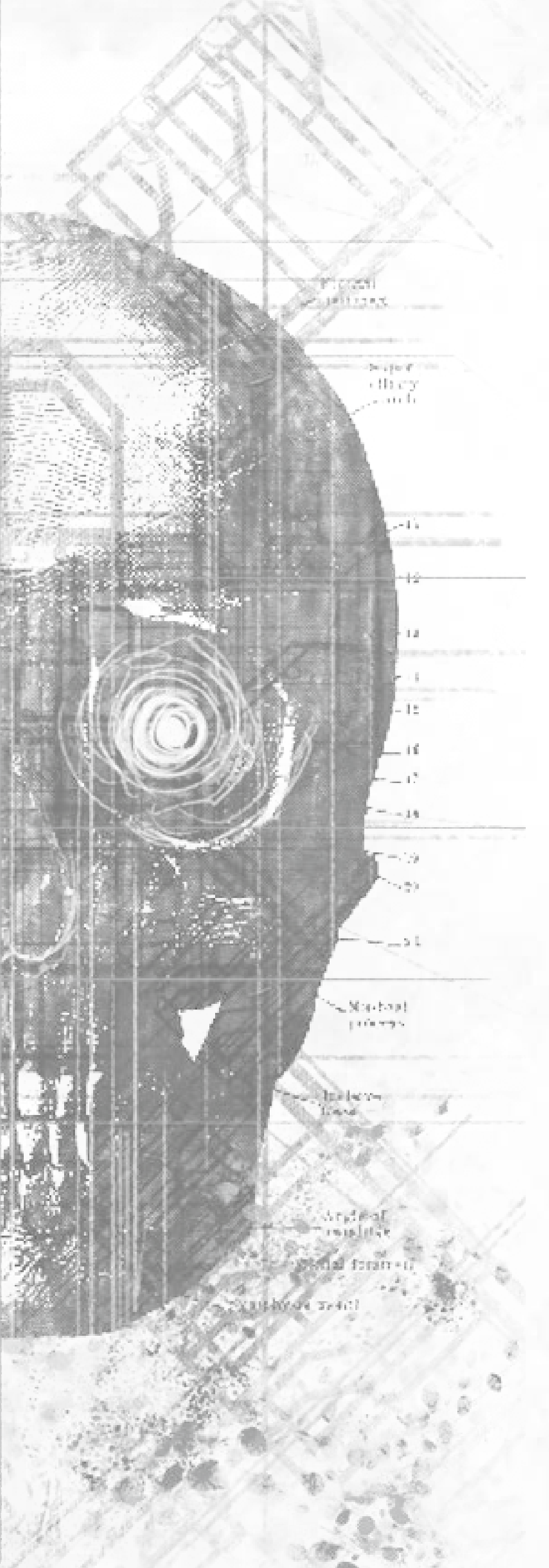
On pense que la lampe est unique, et l'on ne sait pas aujourd'hui où elle se trouve.



Machine à effacer

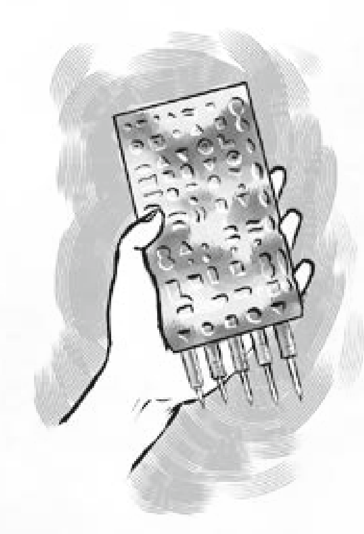
Utilisée par : les Yithiens

Une machine inventée par les Yithiens pour effacer les souvenirs des entités qu'ils déplacent à travers le temps. Il s'agit d'une boîte en cuivre rectangulaire



de petite taille et plutôt fine, avec de minuscules indentations. D'un des côtés sortent cinq tubes flexibles en métal se terminant par des aiguilles de deux centimètres de long environ. Ces dernières sont insérées dans la tête de la victime, ce qui prend cinq rounds. Une fois la machine activée, la cible est paralysée à moins de réussir un test de POU pour chaque round de connexion. Chaque round, l'engin efface l'équivalent d'une année de souvenirs ou enlève 5 points d'INT, au choix de l'opérateur. Ces souvenirs et les pensées arrachés sont stockés dans la boîte en cuivre. L'effacement n'est cependant jamais vraiment complet. Chaque année, un test ordinaire d'INT permet de voir des souvenirs revenir sous la forme de rêves. La fonction de l'engin peut également être inversée pour rendre les souvenirs à la victime d'origine ou bien encore à une tout autre entité.

La machine à effacer est très complexe et peut seulement être utilisée par ceux qui maîtrisent la technologie yithienne. Les humains ignorant tout de cette science devront réussir un test extrême d'INT pour réussir à s'en servir. Un échec indiquera que la personne connectée à la machine a souffert d'un traumatisme cérébral et perdu 1D100 points d'intelligence.



Machine de minage à tremblements de terre

Utilisée par : les mi-go

Cube massif mesurant six mètres de côté, ses faces sont couvertes de petites fenêtres convexes irrégulières et espacées, faites d'une substance trouble proche du verre. Quand l'engin est activé, il peut être utilisé pour faire remonter une grande strate enterrée plus loin en intervertissant les couches de roche. La machine peut atteindre un emplacement situé à six ou neuf mètres de profondeur et affecter une zone de quatre kilomètres cubes à la fois. La machine a cependant pour effet secondaire de provoquer des tremblements de terre quand elle est utilisée.

La taille et la profondeur de la zone affectée sont directement liées à la magnitude du séisme. Pour cette raison, les mi-go ont tendance à l'utiliser seulement dans les zones inhabitées afin d'éviter toute détection. Un humain non familier de la technologie des mi-go aura peu de chance de pouvoir utiliser cette machine, même par accident.

Pierres stellaires de Mnar

Utilisées par : n'importe qui

On trouve généralement ces objets dans les mêmes endroits que les tombes supposées des entités maléfiques oubliées. Elles sont souvent décrites comme des pierres vertes ayant la forme de disques ou parfois d'étoiles sur lesquelles est gravé un Signe des Anciens (cf. page 264).

Ces pierres proviendraient de la légendaire terre préhistorique de Mnar, bien que certains érudits de l'occulte prétendent qu'il ne s'agit là que d'un conte et que ces objets sont d'origine extraterrestre, ayant été façonnés par les Dieux Très Anciens eux-mêmes. Quoi qu'il en soit, une pierre stellaire est censée protéger son porteur contre les suppôts des Grands Anciens et lui assurer une traversée sans risques dans certains lieux sombres. Notez que cette protection s'étend seulement aux serviteurs et pas aux Grands Anciens eux-mêmes !

Les gens simples disent que ces pierres sont nuisibles et que ceux qui les enlèvent de l'endroit où elles ont été placées tomberont sous l'effet d'une antique malédiction. Les Dieux Très Anciens ne souhaitent sans doute pas voir ces protections retirées des tombes des Grands Anciens, un tel acte risquant d'affaiblir la puissance des sceaux magiques et de permettre aux entités emprisonnées de se libérer.

Pistolet électrique

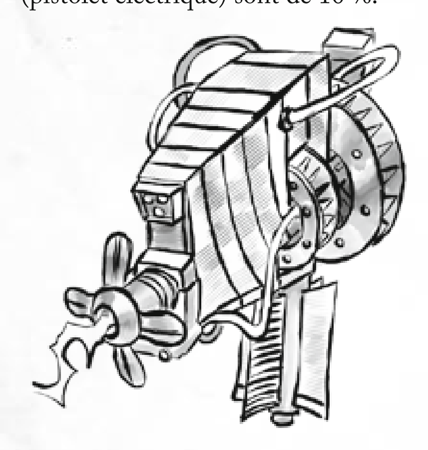
Utilisé par : les mi-go

Cette arme ressemble à un morceau de métal noir de la taille d'une poignée de porte, recouvert de protubérances et de minuscules fils électriques. Les mi-go utilisent cette arme en la serrant vigoureusement et en changeant la résistance électrique de la boule.

Une fois activée, elle tire une volée d'éclairs bleutés infligeant 1D10 points de dégâts à la cible. Ces arcs électriques fonctionnent comme un taser et provoquent de violentes contractions musculaires qui immobilisent la victime pour un nombre de rounds égal aux dégâts infligés. La cible doit, de plus, réussir un test de CON ou tomber dans l'inconscience pendant 1D6 rounds. Si le test donne une maladresse, la malheureuse fait un arrêt cardiaque et meurt, à moins qu'une intervention médicale n'ait lieu sur-le-champ.

Les mi-go subissent les dégâts de l'arme normalement, qui laissent des brûlures sur la surface de leur carapace, mais ils ne possèdent pas de système nerveux central et sont donc immunisés contre les effets secondaires liés aux charges électriques.

Pour pouvoir utiliser cette arme extraterrestre, des humains doivent réaligner les fils électriques, un exploit qui nécessite un test majeur d'Électricité. Ainsi adaptée à notre morphologie, l'arme perd en fiabilité. Lancez 1D6 avant chaque tir : l'arme ne fait feu que sur un résultat de 1-2. Les chances de base d'un être humain dans la compétence Combat à distance (pistolet électrique) sont de 10 %.



Poudre de lotus noir

Utilisée par : le peuple serpent

Aussi connu sous le nom « stygien noir », ce psychotrope capable de faire plier l'esprit est utilisé par le peuple serpent comme moyen de torture dans le but d'obtenir des informations. En petites quantités, le lotus noir constitue un hallucinogène efficace, équivalent aux champignons hallucinogènes. En doses plus élevées néanmoins, il peut réduire ceux qui l'absorbent à l'état de fous balbutiants.

La drogue peut être administrée soit par injection (la poudre, chauffée, se transforme en liquide), soit par inhalation (la fumée noire dégage une odeur de café brûlé). Si une dose supérieure à la normale (récréationnelle) est administrée, la victime commence immédiatement à halluciner pour une durée de 1D6 minutes par dose. Totalement immersives et horrifiantes, ses visions offrent un aperçu des connaissances indicibles du Mythe. Certains hommes-serpents comparent cela à contempler le visage d'Azathoth. Tant que la drogue est active, la victime perd 1D4 points de Santé Mentale par minute. Durant cette période, elle se montre terriblement réceptive aux questions et prête à révéler ses secrets les mieux gardés. Vers la fin, son corps se met à présenter des spasmes et elle finit par sombrer dans l'inconscience pendant 1D10 heures. Il n'est pas rare que le malheureux se réveille fou à lier.

Des récits suggèrent que la fleur de lotus noir était déjà rare au temps de la fameuse Valusie et l'on pense aujourd'hui que l'horrible plante est éteinte depuis longtemps. Il arrive cependant que l'on exhume d'anciennes fioles et jarres contenant de la stygienne noire en poudre. Nul ne sait pour le moment, même si cela est probable, si la science moderne serait capable d'analyser les composants de la poudre pour la recréer.

Projecteur de brume

Utilisé par : les mi-go

Cet engin, ressemblant à un enchevêtrement de tubes de métal tordus, projette un cône de brume glacée dans un épais nuage d'environ 3 mètres de large. La brume ressemble à un épais brouillard blanc et est incroyablement froide. Elle inflige 1D10 points de dégâts par round d'exposition, 1 point de moins si les cibles portent des vêtements chauds, 3 si elles sont vêtues de combinaisons polaires. Se cacher derrière une voiture offre 4 points de protection. La brume gèle néanmoins le moteur du véhicule, que celui-ci soit en train de tourner ou non, qui ne redémarrera pas avant d'être réchauffé. Les projections de l'arme peuvent être maintenues dans le temps. Les mi-go envoient généralement de la brume pendant plusieurs rounds pour s'assurer de la mort des humains non protégés.

Un investigateur peut comprendre comment utiliser cette arme avec un test réussi d'intelligence. La brume voyageant plus lentement qu'une balle, les personnages qui ont déjà vu des projecteurs de brume en action et qui sont libres de leurs mouvements (s'ils n'ont pas été coincés dans un espace étroit) peuvent esquiver le brouillard avec un test réussi de DEX.

L'arme contient suffisamment de charges pour vingt tirs, chacun durant potentiellement un round entier de combat.



Sérum de domination

Utilisé par : le peuple serpent

Sérum incolore avec un léger arrière-goût de framboise. Il n'est pas besoin de plus de dix gouttes pour obtenir un effet complet. Si la cible rate un test majeur de CON, elle devient particulièrement sensible aux suggestions, mais uniquement de la part du peuple serpent. Quelque chose dans leur odeur si particulière ou dans l'intonation spécifique de leur voix sert de clé à cet envoûtement. La victime fera presque tout ce que ces créatures lui demanderont à part mettre sa propre vie en danger ou celle de ses proches.

Le sérum se métabolise lentement : il faudra 1D10+10 jours à la victime pour se libérer de ses effets, à condition de ne pas en absorber davantage entre temps.

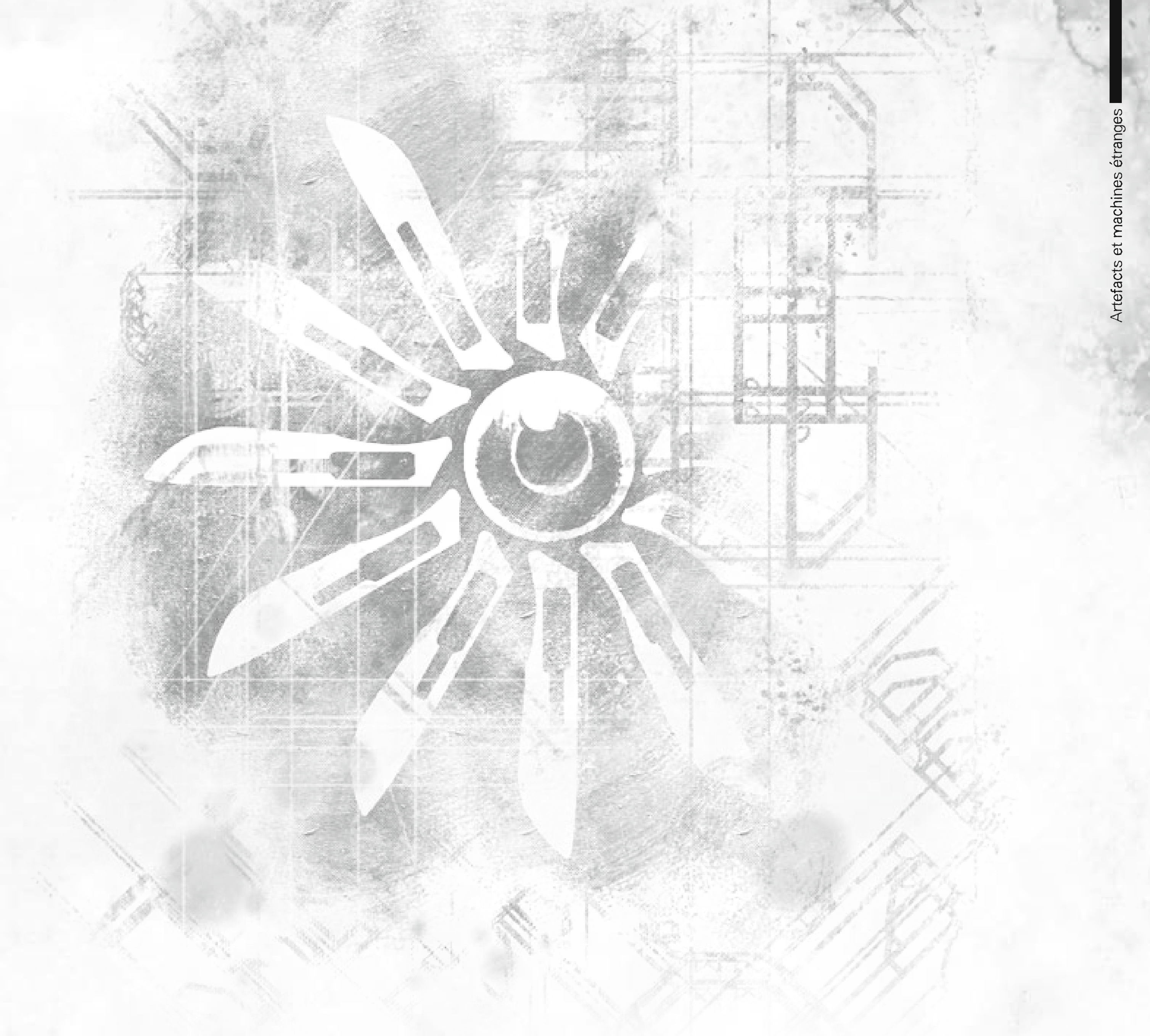
Le peuple serpent

De nombreux royaumes du peuple serpent furent basés sur la sorcellerie et l'alchimie. Il en existe cependant au moins un qui provient de Yoth situé sous la Terre et qui migra vers l'Hyperborée, portant la science vers de nouveaux horizons. On pense que ces hommes-serpents étaient au moins aussi avancés que les humains de la fin du vingtième siècle et qu'ils nous ont dépassés de loin dans le domaine de la biologie.

Le peuple serpent de Yoth était capable de manipuler les formes de vie comme il l'entendait. On pense que les ghasts et les Voormis sont leurs créations, chacune de ces espèces ayant été destinée à effectuer certaines besognes pour leurs maîtres ophidiens. Les hommes-serpents étaient non seulement capables d'ajuster la structure génétique d'une créature au stade prénatal et de la changer au cours de sa croissance, mais aussi de concevoir des sérums responsables de transformations remarquables chez des spécimens déjà développés. Le clonage et le développement accélérés faisaient également partie de leurs capacités.

Un autre de leurs centres d'intérêt particuliers était la création de poisons et toxines divers. Certains tuaient quand d'autres se contentaient d'induire le sommeil. Certains agissaient rapidement, quand d'autres pouvaient prendre des siècles à faire pleinement effet. Certains étaient atrocement brutaux et provoquaient la peur, d'autres incroyablement subtils. Aucune autre race n'a jamais approché un tel niveau de connaissance des poisons.

La dernière civilisation hyperboréenne du peuple serpent, qui avait préservé nombre des secrets de Yoth, tomba il y a presque un million d'années. Depuis lors, l'incroyable technologie de l'espèce a pratiquement disparu. Certains hommes-serpents modernes se battent pour retrouver leur savoir perdu, mais ils sont très peu nombreux.



Toxine carotide

Utilisée par : le peuple serpent

Ce poison rare provoque une lente dégénérescence des artères carotides. La toxine les dévore lentement, provoquant des hémorragies internes massives et une mort quasi inévitable.

Les effets du poison durent un nombre de jours égal à un cinquième de la CON de la victime. Après cette période, la victime doit réussir un test extrême de CON, sans quoi elle meurt dans d'autres souffrances au bout de 1D3 jours. Si le test réussit, le personnage tombe gravement malade pendant 1D6 jours, le temps de lutter contre la toxine, et doit tenir le lit tout ce temps. Aucun docteur ne trouvera de preuves d'infection. Durant cette période, FOR et CON tombent temporairement à 10. La victime est littéralement épuisée et souffre de terribles hallucinations. Après cela, elle regagne 1D10 points de FOR et de CON par jour jusqu'à récupération complète.

Trapézoèdre Rutilant

[Il était] presque noir, un polyèdre strié de rouge doté de nombreuses surfaces irrégulièrement plates ; ce pouvait être un cristal remarquable ou bien un objet artificiel fait d'une matière minérale gravée et polie. Il ne touchait pas le fond de la boîte, mais avait été suspendu par un bandeau de métal entourant son centre ainsi que sept chaînettes d'étrange conception qui rejoignaient les parois internes de la boîte près du sommet… exposé, [Blake] peinait à arracher ses yeux de l'objet ; tandis qu'il observait ses surfaces luisantes il lui vint l'idée saugrenue que l'objet était transparent, un monde de merveilles à demi-formées à l'intérieur.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui hantait les ténèbres

Utilisé par : les adorateurs de Nyarlathotep

Une étrange boîte en métal dans laquelle est montée une pierre d'environ 10 centimètres d'épaisseur. Elle récompense ou maudit ceux qui regardent à l'intérieur, leur offrant des visions d'autres mondes et de dimensions parallèles. La pierre brille en vérité de la lumière intérieure de choses qui ne sont pas de ce monde.

Quand la boîte est fermée et que la gemme est plongée dans les ténèbres, un hideux avatar de Nyarlathotep s'approche. En raison de sa haine de la lumière, il est connu sous le nom de Celui qui hante les ténèbres. Jamais il n'entrera dans un espace contenant de la lumière, pas même dans les espaces pâles éclairés par les lampadaires des rues.

La pierre exerce un puissant pouvoir sur la psyché humaine, qui serait utilisé par les adorateurs de Nyarlathotep. L'artefact est ancien, plus ancien que

l'humanité et sans doute fabriqué par les mi-go sur Yuggoth.

Le Culte de la Sagesse étoilée

Les derniers propriétaires connus du Trapézoèdre Rutilant étaient les membres d'une secte de Nouvelle-Angleterre connue sous le nom de Sagesse étoilée. Ses membres auraient caché l'artefact dans une église de Providence à Rhode Island, entre 1844 et 1877. Le culte fut mystérieusement dissout et il ne fut plus fait mention d'eux avant 1934, moment où un docteur jeta la boîte et le joyau dans le canal le plus profond de la baie de Narragansett après avoir lu le journal d'un artiste local, Robert Blake.

Des rumeurs disent que le culte serait toujours actif bien que de façon clandestine et hors des sphères publiques. La validité des récits parlant de bateaux de pêche aperçus de nuit sur la baie reste à prouver.

Verre de Leng

… une grande fenêtre ronde faite d'un verre trouble des plus étranges, duquel [Wilbur] dit seulement qu'il s'agissait d'un ouvrage d'une grande ancienneté qu'il avait découvert et acquis au cours de ses voyages en Asie. Il le mentionna une fois comme « le verre de Leng » et une autre fois comme « possiblement d'origine hyadéenne », aucune de ces expressions ne m'éclairant de quelque façon que ce soit.

— August Derleth et H. P. Lovecraft,
La Fenêtre à pignon

Utilisé par : n'importe qui

Ce verre magique permet à son possesseur de recevoir des visions d'autres lieux. Le propriétaire inscrit un pentagramme à la craie rouge (vraisemblablement pour se protéger), récite une brève incantation et le verre se met à montrer des scènes contenant des êtres du Mythe de Cthulhu. Malheureusement, de telles entités peuvent également voir l'utilisateur à travers le verre. Le choix de la scène ne dépend pas du propriétaire et semble être fait au hasard.

Le sortilège utilisé pour enchanter le verre a été oublié depuis longtemps, bien que des rumeurs disent qu'un vieux fou vivant à Carcosa vous l'enseignera si vous parvenez à passer un marché avec lui.

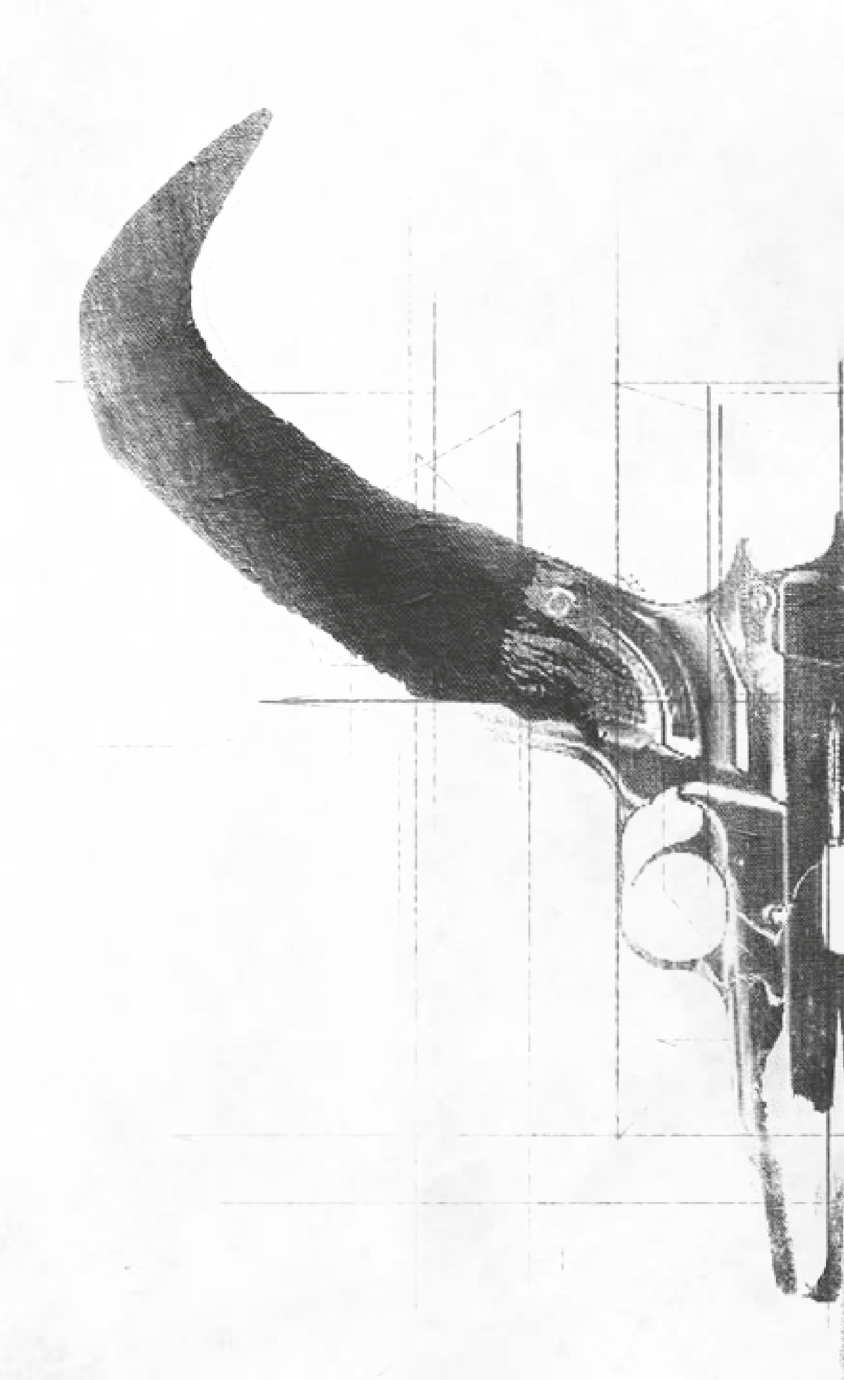
La lentille lunaire

Au sein de Goatswood, dans la vallée de la Severn en Angleterre, se trouve un artefact connu sous le nom de lentille lunaire. Bâtie par les adorateurs du culte de Shub-Niggurath, la lentille sert à concentrer un rayon de lune pour aider à l'invocation de la Mère sombre aux mille enfants lors de la pleine lune (au lieu de la nouvelle lune habituelle).

Les chercheurs de l'occulte suggèrent que la lentille lunaire serait un morceau de verre de Leng adapté spécifiquement aux vibrations et aux espaces dans lesquels Shub-Niggurath réside. Si cette théorie est vraie, la lentille offrirait au dieu une forme de portail direct semi-permanent vers notre Terre.

Polypes volants

Les sinistres polypes volants colonisèrent la Terre des éons auparavant, volant apparemment dans l'espace par leurs propres moyens. Les créatures construisirent de grandes cités de basalte, celles-là mêmes dans lesquelles elles furent plus tard enfermées, mais il n'existe pas d'autres traces de leur technologie. On pense que leur savoir était au moins équivalent à celui des humains du Moyen Âge.



Les Insectes de Shaggaï

La technologie des Shans ressemble plus à celle des mi-go : celle-ci a été essentiellement tournée vers la sombre science des Dieux du Mythe. Ils volent à travers l'espace dans de grands vaisseaux pyramidaux. Au centre de chacun de ces engins se trouve une portion ou une porte dimensionnelle vers Azathoth. Leur armement est une part importante de leur avancée technologique. Leur cruel fouet neural n'est qu'une des nombreuses armes qu'ils ont inventées.

Profonds

La technologie des Profonds est presque impossible à reconnaître pour les humains. Dépassant les constructions de l'Âge de Pierre classique, la plupart de leurs technologies sont de forme organique. On pense qu'ils ont acquis les bases de ce savoir en s'alliant pour la première fois avec les shoggoths et en découvrant comment les Choses Très Anciennes avaient conçu ces créatures et le moyen de les contrôler. Dans le monde moderne, les cités des Profonds sont moins bâties qu'élevées. Des outils plus efficaces sont également utilisés à l'occasion. La technologie n'exerce pas sur leur civilisation une influence aussi profonde que sur celle de l'humanité, mais elle demeure une force importante.



Monstres, animaux et divinités anciennes

Pour le bien et la sécurité de l'humanité, il est impératif que les recoins ignorés, sombres et sauvages de notre planète, ainsi que ses profondeurs insondées soient laissés en paix. Ne courons pas le risque d'éveiller des anormalités dormantes ou d'attirer des cauchemars blasphématoires millénaires s'agitant dans l'eau noire de leurs repaires, de peur qu'ils ne décident d'étendre leurs domaines en s'appropriant le nôtre.

— H. P. Lovecraft,
Les Montagnes hallucinées

Ce chapitre présente une sélection de monstres, d'animaux et d'entités inhumaines importants pour ***L'Appel de Cthulhu***. Il est divisé en quatre parties, centrées respectivement sur les créatures du Mythe, les divinités du Mythe, les monstres classiques et la faune. Ces listes ne sont nullement exhaustives. N'importe quel amateur d'horreur connaît plus d'entités épouvantables qu'il n'est possible d'en inclure entre ces pages. Nous avons élu les vedettes des nouvelles les plus connues, les monstres apparaissant régulièrement dans les scénarios et ceux auxquels il est fréquemment fait référence. Vous en trouverez beaucoup d'autres dans le supplément Malleus Monstrorum.

À propos des fiches

Quasiment tous les monstres et les entités ont une FOR, une CON, une TAI, une INT et une DEX. Toutefois, la plupart n'ont ni APP, ni ÉDU, ces caractéristiques étant propres à l'humanité et inappropriées aux créatures hideuses et étrangères.

Le gardien est libre d'altérer, modifier et réécrire les fiches comme bon lui semble. Après tout, Lovecraft n'a jamais codifié les monstres de ses histoires, alors ne vous restreignez pas si vous avez envie d'en présenter une version radicalement différente.

Ces créatures cauchemardesques varient d'un individu à l'autre, dans leurs caractéristiques et leurs capacités. Les valeurs de caractéristiques indiquées dans la fiche, ainsi que les points de vie, les points de magie, l'impact et la carrure, sont des moyennes. En tant que gardien, vous avez toujours la possibilité de les tirer ou de les fixer dans l'intervalle correspondant au jet de dé.

Les fiches ne donnent que les caractéristiques entières. Elles servent essentiellement à fixer le niveau de difficulté des tests opposés initiés par les joueurs. Le jeu est conçu pour que vous n'ayez que rarement à lancer les dés au nom de vos personnages non-joueurs. Il peut donc arriver que vous ayez à calculer le demi ou le cinquième d'une caractéristique, mais cela devrait rester exceptionnel.

La taille des monstres

Certains monstres sont d'une taille éléphantesque par rapport à l'échelle humaine. Pour vous en convaincre, jetez un œil à l'illustration ci-contre !

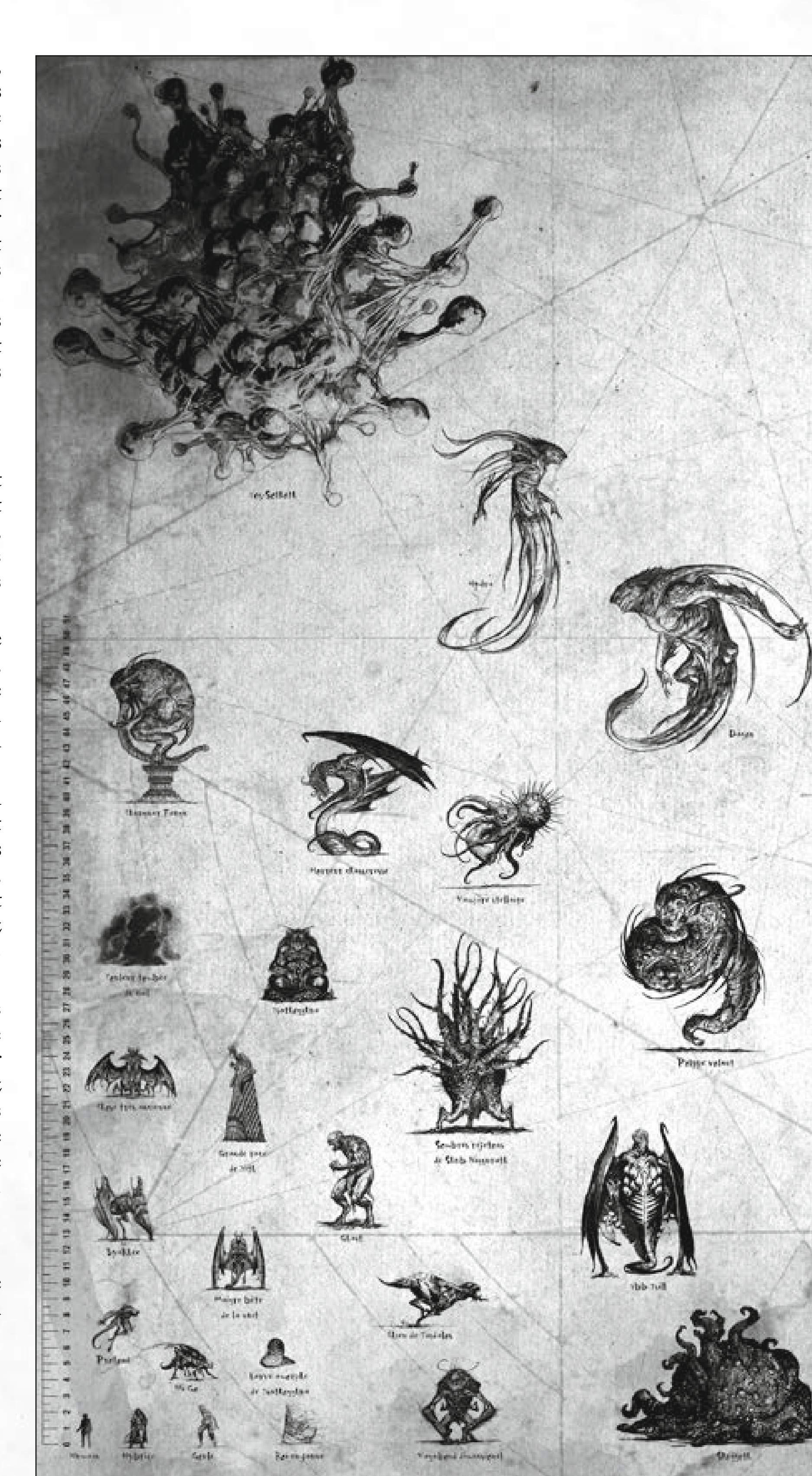
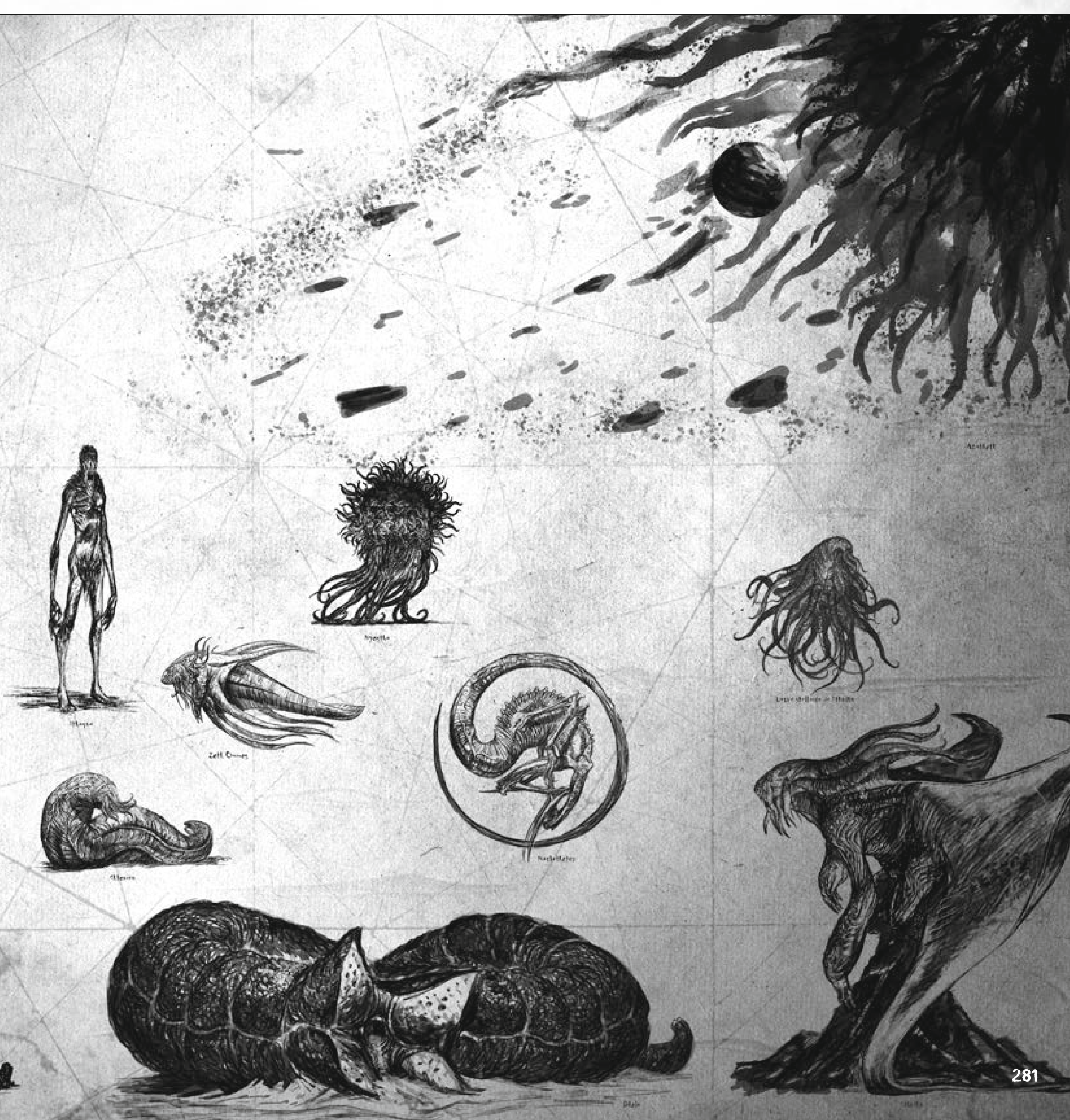


Planche de tailles comparées

Le schéma ci-dessous, illustrant plusieurs hôtes du Mythe de Cthulhu, donne une idée des différences de taille. Vous pouvez apercevoir un investigateur en bas à gauche. Certains d'entre eux, notamment Cthulhu, sont capables de modifier leur taille et leur masse à volonté. L'illustration ne représente qu'une possibilité parmi d'autres.



Carrure

Distincte de la TAI, la carrure permet d'évaluer en un seul coup d'œil la dimension de chaque monstre, personnage et objet. Un humain adulte de taille moyenne a une carrure de 0, avec des variations allant de -2 pour les enfants à +2 pour les haltérophiles. La carrure ne suit pas une échelle linéaire. Combiner cinq motos ne donne pas un volume supérieur à celui d'un camion.

Pour estimer le poids qu'un monstre peut soulever ou jeter, comparez les carrures. On peut soulever un objet de même carrure, et peut-être le transporter sur son dos. Un objet d'un point de carrure en moins est plus facile à soulever et à porter. À partir de deux points de moins, on peut même le jeter. Inversement, avec un point de plus, on soulève l'objet du sol avec peine, et il n'est pas question de le déplacer. Avec deux points de plus, on peut au mieux le déstabiliser ou le désarmer.

Prenons un humain de carrure 0 comme exemple. Il peut lancer un enfant en l'air (et le rattraper ensuite !), tenir un gros chien dans ses bras, porter un autre humain de même carrure sur son dos, soulever un humain plus enveloppé (carrure 1), mais pas un bodybuilder ou un lion (carrure 2).

En résumé :

- Si la carrure de la cible est 2 points plus basse, on peut la lancer.
- Si la carrure de la cible est 1 point plus basse, on peut la porter facilement.
- Si la cible est de même carrure, on peut la porter un court moment.
- Si la carrure de la cible est 1 point plus haute, on peut la soulever difficilement.
- Si la carrure de la cible est 2 points plus haute, il n'est pas possible de la soulever, mais on peut tenter de la faire tomber ou de la désarmer.

Table XV : Carrures comparées

Carrure	Faune	Mythe	Objet
–2	Enfant, chauve-souris géante	Vampire de feu	
–1	Grand chien		
0	Humain adulte, loup	Serviteur de Gla'aki	
1		Profond	Petite moto
2	Limite humaine, lion	Byakhee	
3	Ours noir, gorille	Larve amorphe	Grosse moto
4	Buffle, cheval	Chose Très Ancienne	Petite voiture
5		Sombre rejeton	Voiture moyenne
6		Chthonien adulte	Camionnette
7	Éléphant africain	Dagon	Petit camion
9		Shoggoth	Grand camion
11		Larve stellaire de Cthulhu	
22	Baleine bleue	Le Grand Cthulhu	
65		Dhole	Cuirassé

Bien jouer les monstres

À quelques exceptions près, les monstres ne sont pas des animaux stupides. Au contraire, ils sont souvent plus intelligents que les investigateurs, avec des motivations et des problèmes incompréhensibles pour l'esprit humain. Non seulement ils ne chercheront pas systématiquement le combat, mais même dans ce cas, la mort des investigateurs ne sera pas toujours leur objectif premier. Des monstres intelligents souhaiteront les prendre vivants pour en faire des esclaves, les sacrifier à leurs divinités ou mener quelque expérience impie. Toutes les rencontres ne doivent pas se terminer par un affrontement. Il est souvent plus sage de fuir ou de rester caché.

Une fois la bataille commencée, réfléchissez aux objectifs du monstre. S'il veut tuer l'investigateur, il devrait rendre les coups plutôt qu'esquiver. S'il souhaite échapper aux investigateurs, il va esquiver dans l'espoir d'avoir l'opportunité de fuir. De nombreux monstres du Mythe connaissent des sorts, qu'ils lancent normalement. Dans certains cas, ces sortilèges peuvent être vus comme la manifestation de la puissance inhérente du monstre. La fiche des monstres n'indique pas nécessairement de compétences, même si la plupart en ont quelques-uns à disposition, comme Discrétion, Écouter ou Trouver Objet Caché. Le gardien peut en ajouter selon ses besoins, en s'appuyant sur des créatures similaires.

Les dieux et une partie des monstres du Mythe sont des êtres multidimensionnels, existant à la fois dans notre réalité et dans d'autres au-delà de notre entendement. En conséquence, il est impossible de les tuer définitivement. Même si sa fiche donne ses points de vie, l'entité ne meurt pas si l'on parvient à les réduire à 0. Elle est simplement dissipée ou renvoyée d'où elle vient. Les armes ne sauraient blesser véritablement un Dieu Extérieur ou un Grand Ancien. Même banni, il peut revenir.

Quelles sont les chances des investigateurs ?

Des investigateurs ont de réelles chances de battre certains monstres à la régulière. Mais dans la plupart des cas, leurs seules chances de survie résident dans la fuite ou la discrétion. Les Profonds, les byakhees, les vagabonds dimensionnels, les vampires de feu, les ghasts, les goules, les serviteurs de Gla'aki, les mi-go, les bêtes lunaires, les maigres bêtes de la nuit, les choses-rats, les habitants des sables, le peuple serpent, les insectes de Shaggaï, les tcho-tchos et, bien sûr, les fanatiques humains sont à la portée d'un groupe d'investigateur.

Si tant de scénarios mettent en scène des adorateurs humains, des Profonds, des mi-go et des goules, c'est précisément parce qu'ils sont des adversaires à échelle humaine. À première vue, ces créatures du Mythe peuvent paraître presque humaines en termes de vulnérabilité et de taille. Attention toutefois à ne pas tomber dans l'anthropomorphisme abusif. Comme les autres monstres du Mythe, leurs buts, leurs savoirs et leurs capacités restent difficiles à appréhender, si ce n'est impossible. Le gardien doit les faire agir en conséquence, et rappeler aux joueurs que leur simple vue suffit à glacer le sang de leurs investigateurs.

Combat

À quelques exceptions près, tous les monstres possèdent Combat rapproché, une compétence générique couvrant toutes sortes d'attaques avec les poings, les pieds, les griffes, les crocs, les tentacules, les coudes, les cornes, etc. Si la créature manie des armes blanches, elle le fait également avec cette compétence.

Soyez imaginatif lors de vos descriptions. La façon dont le monstre attaque habituellement est décrite dans sa fiche. Des mots-clés sont fournis pour aider le gardien à décrire les attaques et les dégâts. Intégrer l'environnement est une autre possibilité intéressante. Un investigateur pourrait être écrasé contre un arbre par un éléphant, une goule pourrait fracasser la tête de sa victime contre une pierre tombale, et ainsi de suite.

Prononciation des noms du Mythe

Lovecraft donnait délibérément des noms imprononçables à ses créations, afin d'accentuer leur côté inhumain. Les propositions que voici n'ont rien d'officiel, elles correspondent seulement à la façon dont nous prononçons ces mots.

Entité	Prononciation
Abhoth	AB-hauth
Atlach-Nacha	AT-lach NATCH-ah
Azathoth	AZ-euh-thoth
Bast	BAST
Bokrug	BOE-kreuhg
Byakhee	B'YAKH-ii
Chaugnar Faugn	SHAHG-ner FAHN
Chthonien	k-THOEN-ii-ain
Cthugha	k-THOUG-hah
Cthulhu	k-THOUL-hou
Cyaegha	say-AE-gah
Dagon	DAG-aunn
Daoloth	DAE-oe-lauth
Dhole	DOEL
Eihort	AY-hort'
Ghast	GAST
Ghatanothoa	gah-tahn-oe-THOE-ah
Gla'aki	GLAH-akii
Gnoph-keh	nauf-KII
Hastur	has-TOUR
Hydra	HAY-drah
Hypnos	HIP-noss
Ithaqua	ITH-eh-kwah
Lloigor	LOI-GOER
Mi-go	MII-goe
Nodens	NOE-denz
Nyarlathotep	NAY-ar-LATH-oe-tep
Nyogtha	nii-AUG-thah
Quachill Uttaus	KWAH-tchill ou-TAUS
Rhan-Thegoth	ran-Tii-gauth
Shaggaï	chahg-gaille
Shantak	SHANN-tak
Shoggoth	SHOE-gauth
Shub-Niggurath	cheub-NIG-er-ath
Shudde M'ell	choud-ih-MEL
Tcho-tcho	TCHOE-tchoe
Tindalos	TINN-dah-los
Tsathoggua	t'sa-THAUG-ouah
Tulzscha	TUHLZ-cheuh
Ubbo Sathla	OU-boe SATH-lah
Xiclotl	TZAY-klaut'l
Y'golonac	ii-GOE-laun-ahk
Yibb-Tstll	yib-TITS-euhl
Yig	YIG
Yog-Sothoth	YAH-sau-thauth
Yuggoth	YUG-gauth
Zhar	ZAR

Si les monstres peuvent utiliser leurs attaques de base à chaque round, cela devient rapidement monotone. Quelle que soit l'action entreprise, le monstre inflige les dégâts indiqués pour son attaque de Combat rapproché. Ainsi, non seulement le gardien ne perd pas de temps à estimer les dégâts en fonction de l'action, mais il gagne en liberté narrative. Il est libre de faire agir les monstres sans leur octroyer un avantage indu ou leur imposer un désavantage gênant. Sa seule priorité est de créer un récit intéressant et passionnant.

La fiche d'un Profond liste l'attaque suivante :
Combat rapproché 45 % (22/9), 1d6 points de dégâts + impact (1D4)
Voici quelques exemples de descriptions d'une attaque réussie à l'aide de cette compétence. Dans tous les cas, la cible subit les mêmes dégâts : 1D6 + 1D4.

- Les griffes du Profond lacèrent le torse d'Harvey, déchirant ses vêtements et entaillant ses chairs.
- Le Profond charge Harvey et lui bondit dessus.
- Ruant comme un étalon en colère, le Profond envoie son pied en plein dans l'estomac d'Harvey.
- Le Profond saisit Harvey par la veste et le projette la tête la première contre le plâtre défraîchi du mur de l'hôtel Gilman House.

Monstres et manœuvres

Les manœuvres des monstres reposent elles aussi sur leur compétence Combat rapproché. La carrure est un facteur important. Si la valeur de l'adversaire est supérieure de 3 points ou plus à celle de l'attaquant, la manœuvre ne peut aboutir. Un monstre de carrure 2 ou plus n'aura jamais de dé malus lors de ses manœuvres ciblant des humains. Les plus grosses créatures qu'un humain, dont la carrure maximale est de 2, puisse affecter avec une manœuvre ont une carrure de 4, ce qui comprend les chevaux, les Choses Très Anciennes et ainsi de suite. Il leur faudra alors attaquer avec deux dés malus en raison de la différence de carrure.

En combat, les monstres ont à leur disposition le même panel de manœuvres que les humains. Le gardien devrait visualiser le monstre pour mieux imaginer la façon dont il pourrait exploiter ses traits physiques. Avec des tentacules, des mains ou des pinces, il peut saisir son adversaire. Avec une bouche proéminente, il peut le mordre et le retenir. Une créature suffisamment grande peut piéger un adversaire sous son poids et l'étouffer lentement. Des

ennemis saisis ou immobilisés ont droit à un test opposé de FOR ou à une manœuvre pour se libérer.
Avec une manœuvre réussie, un monstre peut :

- Faire tomber un investigateur, ce qui lui donne un dé bonus sur sa prochaine attaque si sa cible est encore à terre.
- Pousser un investigateur à travers une fenêtre ou au bord d'une falaise.
- Désarmer un investigateur, pour lui retirer des mains ce bâton-tonnerre gênant.
- Tenir un investigateur dans son tentacule, et bénéficier d'un dé bonus pour le blesser par constriction ou le frapper contre un mur lors de sa prochaine attaque.
- S'il est assez grand, il peut saisir un investigateur et le soulever lors de son prochain round, voire s'envoler en l'emportant avec lui.
- Une voiture ordinaire ayant une carrure de 5 ou un monstre ayant une carrure de 3 ou plus ont la possibilité de l'endommager. Une créature particulièrement robuste pourrait même soulever le véhicule contenant les investigateurs, comme un enfant en colère jette une boîte de céréales.

Un sombre rejeton affronte un groupe d'investigateurs. Lorsque vient son tour dans l'ordre de DEX, il peut lancer cinq attaques distinctes, dont un seul piétinement.

Première attaque : Le sombre rejeton lève l'une de ses nombreuses pattes pour écraser un malheureux investigateur. Son joueur tente une esquive, mais obtient un échec, tandis que le gardien décroche une réussite ordinaire en Combat rapproché. Il inflige des dégâts égaux à l'impact (4D6), soit 11 points.

Deuxième attaque : Cette fois, le sombre rejeton dépêche un tentacule sur un investigateur, dans l'espoir de l'agripper. Bien sûr, le rejeton a une carrure bien plus élevée que n'importe quel humain. Il ne subit donc aucun dé malus sur sa manœuvre. Le gardien obtient un succès extrême, tandis que le joueur rate son esquive. Le sombre rejeton soulève sa proie dans les airs, et absorbe 12 points de force. Il maintiendra sa prise jusqu'à l'avoir complètement vidé de son énergie.

Troisième attaque : Deux des investigateurs montent dans leur pick-up. Souvenez-vous que le sombre rejeton a une INT de 70, soit autant que la plupart des personnages. Il a donc parfaitement identifié le véhicule en tant que tel. Le monstre déclenche son attaque de piétinement sur le pick-up. Comme il est pour l'instant immobile, le gardien lui accorde une réussite automatique, mais il jette tout de même les dés pour laisser une petite chance de maladresse ou de réussite critique. Les dés indiquent que l'attaque aurait dû échouer, sans être une maladresse. Dans ce cas, elle réussit tout de même et inflige 6D6 dégâts, soit 17 points. L'objet voit sa carrure baisser d'un point par 10 points de dégâts.

Quatrième attaque : Ennuyé par la résistance du pick-up, le gardien décide que le sombre rejeton tente de le renverser. Sa carrure est de 6. (Il a pris un point de dégâts, mais on considère la valeur de la fiche.) C'est un point au-dessus de celle du rejeton, qui subit un dé malus sur sa manœuvre. Là encore, la voiture ne se déplace pas, donc l'attaque réussit, à moins que les dés ne décrètent une maladresse. Le gardien obtient 24 et 14 (avec le dé malus). Il doit prendre 24, mais cela se traduit tout de même par une réussite majeure. Vu la différence de carrure (cf. page 30), le sombre rejeton est capable de retourner le camion sur le côté.

Cinquième attaque : Pour sa dernière attaque, le sombre rejeton se contente de donner une ruade à un investigateur proche. Le gardien reçoit une réussite majeu2re, mais le joueur obtient lui aussi une réussite majeure sur son test d'Esquive. Il évite le coup.

Éviter ou rendre les coups

À moins qu'il cherche à s'échapper ou qu'il ait une idée derrière la tête, un monstre préfère rendre les coups plutôt que les éviter. En général, il utilise pour cela sa compétence Combat rapproché.
Un monstre disposant de plus d'une attaque par round peut éviter ou rendre les coups le même nombre de fois par round avant que ses ennemis ne bénéficient d'un dé bonus pour surnombre (cf. *En sous-nombre*, page 96).
Par exemple, une goule ayant trois attaques pourra ainsi rendre les coups trois fois avant que ses assaillants n'obtiennent cet avantage.
Certaines entités du Mythe ne sont jamais prises en sous-nombre.

La mort des monstres

Plutôt que de déclarer qu'un monstre ou un adversaire est mort, nous vous encourageons à décrire ce que voient les investigateurs : la créature a cessé de bouger, elle se met à fondre, un épais liquide verdâtre s'écoule du trou dans son flanc, et ainsi de suite.
Souvenez-vous que ces monstres sont des êtres étranges et inhumains. Déterminer s'ils sont simplement inconscients, morts ou mourants n'a rien d'évident. Certains monstres paraissant morts peuvent se relever après quelques instants ou plusieurs heures, prêts à se venger du sort qu'on leur a fait subir. Seul un test réussi de Premiers soins ou de médecine déterminera avec certitude l'état d'une créature.

Les sortilèges des monstres

Plus le POU et l'INT d'un monstre sont élevés, plus il a de chances de connaître des sortilèges. En général, quand ces deux caractéristiques sont comprises entre 50 et 100, il connaît 1D6 sorts.
La fiche de chaque monstre suggère les sortilèges les plus adaptés, mais il peut en apprendre d'autres si vous le souhaitez. Lorsque vous choisissez ses sorts, réfléchissez au but et à la nature de la créature. Ordinairement, les monstres du Mythe décrits entre ces pages vénèrent un ou plusieurs Dieux Extérieurs ou Grands Anciens. Il n'est donc pas surprenant qu'ils connaissent au moins un sort leur permettant de contacter, appeler ou invoquer leurs maîtres.

Les sortilèges sont décrits dans le Chapitre 12 : Grimoire. N'hésitez pas à les modifier et les adapter pour un monstre donné. Après tout, il ne s'agit pas des magiciens humains manipulant des forces qui les dépassent et qu'ils ne comprennent que partiellement, mais des incarnations des mystères du Mythe dans toute leur horrifique splendeur. Nous vous encourageons à utiliser les versions approfondies des sorts pour les monstres du Mythe.

Aucun test d'incantation n'est nécessaire lorsqu'un monstre lance un sort. De plus, s'il doit fournir normalement les points de magie, il ignore d'éventuelles pertes ou tests de Santé Mentale.



Première partie : les monstres du Mythe

Dans cette section sont détaillées les abominations du Mythe de Cthulhu, des créatures issues de ce monde ou venues d'ailleurs. Ce sont des monstres au sens premier, repoussants par leur aspect et leur nature, dont la simple existence est une menace pour l'esprit des investigateurs.

Rappelez-vous que ces incarnations du Mythe sont loin d'avoir une apparence uniforme. Deux individus présentent autant, si ce n'est plus, de différences que deux êtres humains.

Lorsque vous décrivez la présence d'un monstre du Mythe, ne faites pas l'erreur de vous limiter à l'aspect visuel. Les sons et les odeurs ont tout autant d'importance pour établir l'atmosphère suintante de ces créatures. Comme dit le *Necronomicon* : « … par leur puanteur nous saurons Les connaître ».

Byakhees

Arriva une horde de choses ailées, apprivoisées et hybrides… Ce n'était ni complètement des corneilles, ni des taupes, ni des fourmis, ni des vampires, ni des êtres humains en décomposition, mais quelque chose dont je ne peux, ni ne dois, me souvenir.

— H. P. Lovecraft, *Le Festival*

Essentiellement dévouée à Hastur l'Indicible, cette race interstellaire peut être invoquée pour contribuer à des rituels. Composés de matière conventionnelle, bien qu'étrangement organisés, ces êtres sont vulnérables aux armes ordinaires, telles que les pistolets. Habitants du vide interstellaire, les byakhees ne possèdent pas de base permanente sur notre Terre, mais sont fréquemment invoqués pour accomplir certaines missions ou pour servir de montures stellaires.

Pouvoirs distinctifs

Vol : Un byakhee peut voler au travers de l'espace interstellaire en transportant un passager, pourvu que ce dernier soit protégé du vide et du froid par un sort ou une potion approprié (comme le Breuvage de l'Espace).

Sortilèges : Les byakhees ont 40 % de chances de connaître 1D4 sortilèges. En principe, il s'agit d'enchantements relatifs à Hastur et aux créatures qui lui sont associées.





Byakhees, montures stellaires

Carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(5D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	90	(5D6) x5
DEX	67	(3D6+3) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 5 / 16 en volant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Un byakhee frappe avec ses deux serres simultanément ou se précipite sur sa victime pour lui infliger de terribles blessures.
Mordre et serrer (manœuvre) : Si la morsure atteint son but, le byakhee reste accroché à sa proie et commence à lui sucer le sang. Cette succion absorbe alors 3D10 points de FOR par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive (quand la FOR tombe à 0). La victime du byakhee a droit à un test opposé de FOR pour échapper à ce sort funeste. Habituellement, la chose ne lâche pas sa proie d'elle-même. Un byakhee ne peut immobiliser qu'une victime à la fois.
Les survivants récupèrent leur sang (et les points de FOR afférents) en se reposant ou par transfusion sanguine, dans la limite de 1D10+5 points par jour.

- Combat rapproché 55 % (27/11), 1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et serrer (manœuvre), 1D6 points de dégâts + 3D10 points de FOR (succion du sang) (une seule victime)
- Esquive 33 % (16/6)

Protection : 2 points (fourrure et cuir épais)
Compétences : Écouter 50 %, Trouver Objet Caché 50 %
Perte de Santé Mentale : 1/1D6

Les byakhees possèdent-ils la faculté de plier l'espace ? Une hypothèse affirme qu'ils tiendraient ce pouvoir d'un organe spécifique, parfois appelé « hune ». Si cela venait à être vérifié, cet organe aurait indubitablement d'incroyables applications dans le domaine des transports, mais aussi de l'armement.

Imaginez qu'un spécimen de cet organe repose peut-être, oublié, dans les rayonnages d'un musée ou d'un laboratoire, attendant qu'un scientifique candide active ses terribles secrets !

Chiens de Tindalos

« Ils sont efflanqués et assoiffés, hurla-t-il… Toute la malfaisance de l'univers était rassemblée dans leurs corps maigres et affamés. Mais avaient-ils vraiment des corps ? Je n'ai fait que les entrevoir ; je ne puis en être certain. »

— Frank Belknap Long,
Les Chiens de Tindalos

Les chiens de Tindalos vivent dans le passé lointain de notre Terre, à une époque où la vie telle que nous la connaissons n'était encore représentée que par des animaux unicellulaires. Ils habitent les angles du temps, alors que la plupart des êtres, dont les humains, en occupent les courbes. Ce concept difficile à appréhender ne semble avoir d'utilité que pour les chiens eux-mêmes. Ceux-ci convoitent avidement une chose qui est commune à l'humanité et à toutes les formes de vie normales. Pour l'obtenir, ils sont capables de poursuivre leurs victimes au travers de l'espace et du temps. Ils sont immortels.

L'aspect de ces créatures est du domaine de l'inconnu, car ceux qui les rencontrent ont du mal à survivre. Il est peu probable qu'elles ressemblent à des chiens, mais plutôt à une monstruosité inhumaine bardée de crocs et de griffes, aux yeux ardents et à la peau bleue et métallisée.
Du fait de leur relation avec les angles du temps, les chiens de Tindalos peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, pourvu qu'il soit assez aigu (120° ou moins). Ils commencent toujours par se manifester sous la forme d'une fumée émanant des angles de la pièce dans laquelle ils sont sur le point de se matérialiser. De cette fumée émerge alors leur tête, bientôt suivie par le reste du corps.
Une fois qu'un chien de Tindalos a repéré une proie (généralement un voyageur temporel), il la poursuit inlassablement. Pour déterminer le temps qu'il met à rejoindre sa proie, définissez le nombre d'années qui séparent le monstre de sa victime. Divisez ensuite ce nombre par 100 000 000, afin de savoir combien de jours lui prendra son voyage au travers du temps.

En principe, une fois qu'ils ont été éconduits, les chiens de Tindalos abandonnent leur poursuite. C'est malheureusement une chose très difficile à faire. Ces créatures peuvent s'attaquer aux amis qui tentent de porter secours à l'une de leurs victimes.

> Harvey Walters a découvert une gemme mystérieuse permettant, à l'aide d'une profonde méditation, de contempler le passé lointain. En regardant trois milliards d'années en arrière, il croise le regard d'un chien de Tindalos ! Harvey a beau s'évanouir, ce qui met un terme à la connexion, la créature s'est lancée à sa poursuite. Il lui faudra une trentaine de jours pour faire le voyage. Harvey a un mois devant lui pour se préparer à affronter ce visiteur indésirable.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Un chien connaît au moins 1D8 sorts.

Chiens de Tindalos, Charognards du temps

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6) x5
CON	150	(3D6+20) x5
TAI	85	(3D6+6) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	85	(5D6) x5
POU	120	(7D6) x5

Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 24
Mouvement : 6 / 20 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Un chien peut donner des coups de pattes ou mordre. Le corps de ces êtres est entièrement recouvert d'une sorte de pus bleuâtre. Lorsqu'une victime est touchée en Combat rapproché, une goutte de ce liquide écœurant se répand aussitôt sur elle. Cette pourriture vivante agit alors comme un acide qui inflige 2D6 points dégâts chaque round, aussi longtemps qu'elle reste au contact de la victime. Il est possible d'essuyer cette sécrétion avec un chiffon ou une serviette en réussissant un test de DEX. On peut également la laver à grande eau ou avec tout autre liquide pouvant servir à cet usage. Même le feu peut venir à bout de cette substance, au risque de brûler la victime pour 1D6 points de dégâts.
Langue : Une fois par round, une attaque de langue réussie forme un trou profond dans les chairs de sa victime. Celle-ci ne ressent aucune douleur. D'ailleurs, cette blessure particulière ne saigne pas et n'entraîne pas de perte de points de vie. Par contre, la victime perd définitivement 3D6 points de POU.

- Combat rapproché 90 % (45/18), 1D6 points de dégâts + impact + sécrétion (2D6 points de dégâts par round, jusqu'à ce qu'elle soit retirée)
- Langue 90 % (45/18), 3D6 points de POU par round
- Esquive 26 % (13/5)

Protection : 2 points (cuir) ; régénère 4 points de dégâts par round, tant qu'il est en vie. Invulnérable aux armes classiques ; les armes enchantées et les sorts infligent des dégâts normaux.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20

> Les tours spiralées comme des tire-bouchons de la cité de Tindalos sont oubliées depuis longtemps. D'après d'anciens écrits, la cité se dressait sur Terre, bien que l'on dise aussi que le royaume tindalien se situait (ou se situe encore !) à l'autre bout de la galaxie, près d'un vide abyssal (peut-être un trou noir ?). On murmure aussi que les chiens de Tindalos ont été créés par une magie sacrilège et une science surnaturelle, et que leurs créateurs auraient été leurs premières victimes.





Choses-rats

Les os des pattes minuscules, dit-on, dénotent des facultés de préhension plus caractéristiques d'un petit singe que d'un rat ; tandis que le crâne aux féroces crocs jaunes est absolument anormal, car vu sous certains angles, il paraît la caricature monstrueuse d'un crâne humain en miniature.

— H. P. Lovecraft,
La Maison de la sorcière

Ces créatures aux longs crocs effilés peuvent être confondues avec des rats ordinaires lorsqu'on les voit de loin. De plus près, on remarque qu'elles sont dotées de têtes et de mains caricaturant celles des hommes.

Il est possible qu'elles soient créées par des rituels de magie maléfique, afin que des serviteurs défunts revêtent cette forme et continuent ainsi à servir leurs maîtres. On dit aussi de ces abominations qu'elles sont versées dans les mystères du Mythe de Cthulhu, et que les dieux noirs les mettent parfois au service de sorcières ou de magiciens humains. Brown Jenkin, le familier de la sorcière Keziah Mason, était l'une de ces choses.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une chose-rat a 30 % de chances de connaître 1D3 sorts. Ceux qui avaient appris des sorts dans leur vie antérieure en conservent la connaissance. Une chose-rat, don d'un Dieu Extérieur ou d'une autre entité de ce type, connaît certainement de nombreux autres sorts.

Choses-rats, Railleurs et espions aux pas vifs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	10	(1D3) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	05	(05)
DEX	90	(4D6+4) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 4
Impact moy. : –2
Carrure moy. : –2
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les choses-rats attaquent en grimpant sur les jambes ou les vêtements de leurs adversaires humains, ou en se laissant tomber du plafond. Si elles parviennent à mordre, elles s'accrochent à leur proie et continuent à lui infliger des dommages. Arracher une chose-rat fixée à sa proie fait perdre à cette dernière 1D3 points de vie.
- Combat rapproché 35 % (17/7), 1D4 points de dégâts + impact
- Esquive 45 % (22/9)

Protection : Aucune, mais les attaques contre une chose-rat en pleine course subissent un dé malus.
Compétences : Discrétion 75 %, Écouter 50 %, Esquive 45 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D6 en général ; 1/1D8 si l'observateur connaissait la chose-rat avant sa transformation

---

Choses Très Anciennes

Elles présentaient un corps strié en forme de tonneau, portant de minces bras horizontaux divergeant comme les rayons d'une roue autour d'un anneau central, et des protubérances ou bulbes verticaux prolongeant le sommet et la base du tonneau. Chacune de ces protubérances était le moyeu d'un système de cinq longs bras plats effilés en triangle, disposés comme ceux d'une étoile de mer.

— H. P. Lovecraft,
La Maison de la Sorcière

La nouvelle Les Montagnes Hallucinées, également de Lovecraft, propose une description très complète d'une de ces choses, appelées en l'occurrence « Anciens », mais elle est trop longue pour être présentée ici. Il y est notamment précisé qu'elles mesurent environ deux mètres et demi de haut, avec un corps de presque deux mètres de long, et qu'elles sont munies d'ailes pouvant se rétracter dans des fentes prévues à cet effet. Communiquant en sifflant, elles perçoivent leur environnement sans se baser sur la lumière.

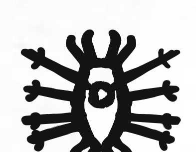
Les Choses Très Anciennes sont venues sur Terre, il y a de cela plusieurs centaines de millions d'années. Elles sont d'ailleurs peut-être accidentellement à l'origine de l'apparition de la vie sur notre planète. Elles ont créé des êtres blasphématoires appelés shoggoths, pour qu'ils leur servent d'esclaves. Leur race a commencé à dégénérer avant même l'évolution de l'homme et elles perdirent alors, tout du moins partiellement, leur aptitude à voler à travers l'espace au moyen de leurs ailes membraneuses.
Après de nombreuses guerres qui les opposèrent à d'autres races, en premier lieu les mi-go et les larves stellaires, et la rébellion de leurs anciens esclaves, les shoggoths, lors du dernier million d'années, les Choses Très Anciennes furent finalement reléguées en Antarctique, où subsiste toujours une de leurs cités, figée sous un glacier. Leur civilisation fut pratiquement effacée de la surface du globe par les températures de l'ère glaciaire. Si elles ont certainement toutes disparu des terres émergées, sans doute existe-t-il encore quelques-unes de leurs colonies dans les eaux les plus profondes.

Les sorciers et les magiciens qui entreprennent des voyages dans le temps vont parfois à leur rencontre mpour compléter leur apprentissage et leur compréhension de l'univers et des mystères du Mythe. D'après certains témoignages, il subsisterait des Choses non dégénérées, vivant entre les étoiles.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une Chose Très Ancienne a 70 % de chances de connaître 1D4 sorts.

Technologie : Veuillez consulter la description du cristal des Choses Très Anciennes et du Grand Espace blanc dans le Chapitre 13 : Artefacts et machines étranges.



Choses Très Anciennes, Mystérieux scientifiques venues de l'aube du temps

Carac.	Moy.	Jet
FOR	190	(4D6+24) x5
CON	110	(3D6+6) x5
TAI	140	(8D6) x5
DEX	80	(3D6+6) x5
INT	80	(1D6+12) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8 / 10 en volant

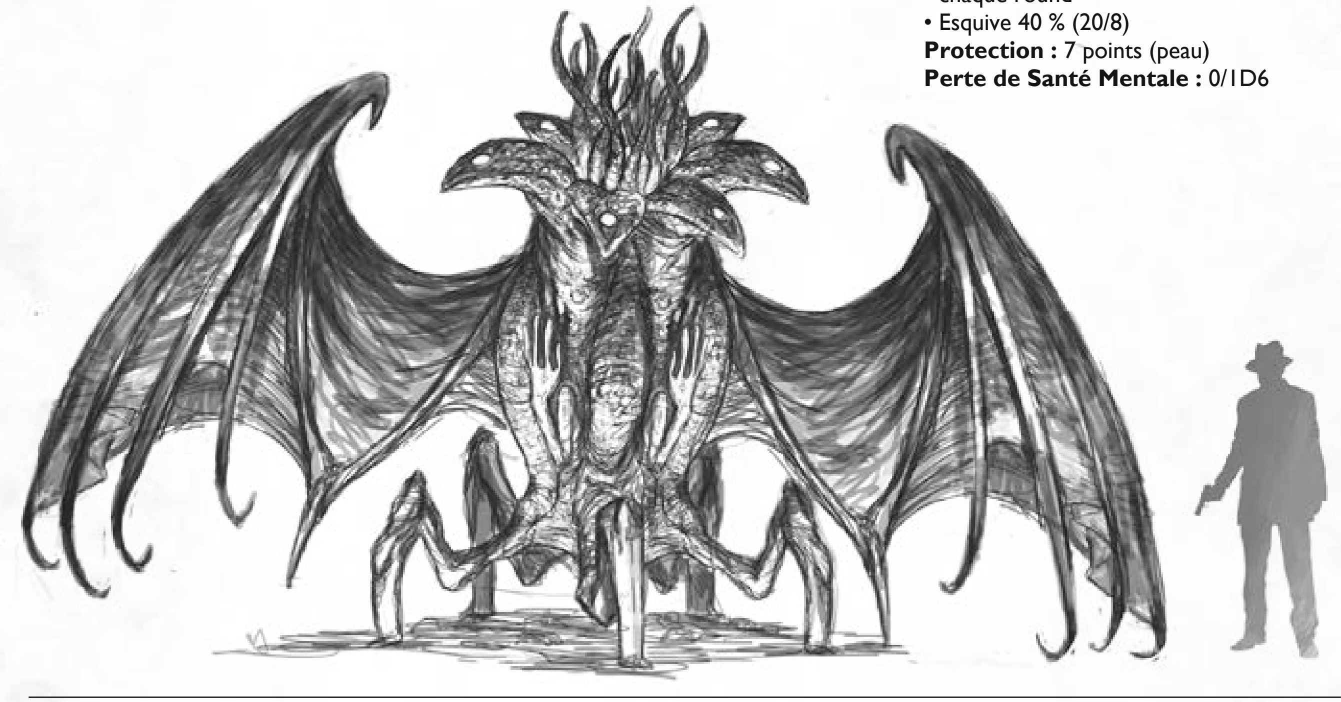
Combat

Attaques par round : 5
Options de Combat rapproché : Une Chose Très Ancienne frappe ses adversaires à l'aide de ses tentacules et l'écrase sous son poids.
Saisir (manœuvre) : Une fois qu'un tentacule a atteint sa proie, il s'y fixe et lui délivre des dégâts de constriction équivalant à la moitié de l'impact de la créature. Une Chose n'ayant que cinq tentacules, elle ne peut pas saisir plus de cinq investigateurs à la fois.

- Combat rapproché 40 % (20/8), impact
- Saisir (manœuvre), victime tenue, puis la constriction inflige la moitié de l'impact chaque round
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : 7 points (peau)
Perte de Santé Mentale : 0/1D6





Chthoniens

Une nuée de tentacules agitée de convulsions sur un épais corps allongé d'un gris noirâtre rappelant un sac… aucun autre détail n'était visible, à part les tentacules qui s'étiraient en tous sens. Ou plutôt si !… on pouvait discerner dans la partie supérieure de la chose… une sorte de conteneur renfermant le cerveau, les ganglions et tous les organes maladifs qui conféraient à cette monstruosité un semblant de vie !

— Brian Lumley,
Ceux qui se terrent dans les tréfonds

Ces êtres ont la forme d'immenses calmars terrestres aux corps vermiformes et allongés, couverts de matière visqueuse. Un chant psalmodié se fait entendre chaque fois qu'ils se manifestent. Vivant plus d'un millier d'années, ces puissants fouisseurs veillent jalousement sur leur progéniture. Leurs caractéristiques inhabituelles en font des créatures sans pareilles sur notre planète. Leur représentant le plus important est le gigantesque Shudde M'ell.
Les chthoniens de tout âge communiquent par télépathie, ce qui leur permet de contacter l'un des leurs où qu'il se trouve de par le monde. Seuls les adultes peuvent employer ce pouvoir pour contrôler des représentants d'autres espèces.

Les chthoniens peuvent creuser des tunnels dans la roche aussi facilement que si c'était du beurre et ils n'ont pas besoin d'oxygène. Les chthoniens adultes peuvent supporter des températures énormes, allant jusqu'à 4 000 °C. Il est fort possible que la plupart d'entre eux vivent dans les profondeurs de la Terre et que les seuls à s'aventurer dans les couches supérieures de la planète où résident les hommes soient des parias, des vagabonds ou des imprudents ayant accidentellement été entraînés par un flot de lave. Il est possible également qu'ils effectuent épisodiquement des migrations vers la surface pour mettre bas, puisque leurs jeunes sont incapables de tolérer des températures trop élevées. Leurs motivations restent incompréhensibles.
Les adultes peuvent provoquer de puissants tremblements de terre.
Les chthoniens sont extrêmement sensibles à l'eau. Si leur enveloppe visqueuse les protège contre de petites quantités de ce liquide, une immersion totale est capable de les détruire. Lorsqu'ils creusent, ces monstres évitent systématiquement les nappes phréatiques et les sédiments riches en eau, qu'ils détectent facilement.
On trouve des chthoniens dans le monde entier, même au cœur des couches de basalte qui s'étendent sous les océans. En Afrique, il existe une cité appelée G'harne où ils ont coutume de se rendre. Il est possible qu'ils y aient été emprisonnés, il y a des éternités.

La fiche suivante donne les caractéristiques et les pouvoirs des chthoniens adultes, ayant atteint le dernier stade de leur évolution. Ce sont les plus courants. Toutefois, les investigateurs croiseront peut-être des

spécimens de l'une des cinq autres phases de leurs mues, comme des larves dans un nid ou un groupe de chthoniens d'âges variés.

Pouvoirs distinctifs

Contrôle télépathique : Les facultés télépathiques des chthoniens leur servent également d'arme à l'encontre des hommes… ce qu'ils font rarement, à moins que ceux-ci ne possèdent quelque chose qu'ils désirent eux-mêmes, comme d'étranges concrétions minérales de forme sphérique.
La victime d'un chthonien isolé a droit à un test opposé de POU pour lui résister. Si elle est vaincue, elle ne peut plus alors quitter les abords de l'endroit où elle a été attaquée psychiquement. Ainsi, au début, il lui sera impossible de se déplacer dans un rayon d'environ un kilomètre autour de cet endroit. Mais plus le chthonien se rapprochera d'elle, plus il lui sera difficile de bouger… jusqu'à ce que, finalement, elle ne puisse même plus quitter son bureau ou sa chaise !
Une fois sa victime immobilisée, le chthonien surgit du sol pour récupérer ce qu'il convoite. Si la victime prend conscience de l'emprise télépathique à laquelle elle est soumise, elle peut essayer de s'en débarrasser à l'aide d'un test opposé de POU contre celui de son dominateur. Un investigateur qui a déjà eu maille à partir avec ces créatures n'a besoin de réussir qu'un test d'INT pour savoir qu'il fait l'objet d'une attaque de leur part.
Un chthonien est capable d'entrer en contact télépathique avec un humain qu'il connaît, où que se trouve celui-ci, mais il lui faudra parfois du temps pour le repérer.
Un chthonien dépense 1 point de magie pour communiquer télépathiquement avec un humain. Entraver une cible en un lieu donné lui coûte 1 point de base, plus 1 point supplémentaire par tranche de 15 kilomètres de distance. Plusieurs chthoniens peuvent combiner leurs points de magie pour accomplir ces choses à de grandes distances, mais, même dans ce cas, ils font leurs tests de POU séparément.
Un chthonien peut contacter un autre membre de sa race sans que cela lui coûte un seul point de magie, et cela quelle que soit la distance qui les sépare.
Certaines rumeurs laissent entendre que les chthoniens adultes auraient la faculté d'absorber les points de magie d'un homme, mais rien n'est vraiment sûr.

Tremblements de terre : Tous les chthoniens adultes sont capables de provoquer des séismes. L'amplitude d'un tel tremblement de terre, mesurée sur l'échelle de Richter, est égale à la somme des POU des monstres qui le provoquent, divisée par 100. Elle correspond à ce qui est ressenti dans un rayon de 50 mètres autour de l'épicentre. Elle est réduite de 1 degré par tranche de 50 mètres, au fur et à mesure que l'on s'éloigne du point d'origine. Les chthoniens peuvent aussi décider de limiter l'amplitude d'un séisme au niveau de son épicentre, afin d'accroître l'aire d'effet de celui-ci ou d'amplifier le rayon d'action par des multiples de 50 mètres.
La moitié au moins des chthoniens participant à une action de ce type doit se trouver sous l'épicentre du tremblement de terre. Cela coûte à chacun un nombre de points de magie égal à l'amplitude du séisme sur l'échelle de Richter. Depuis que l'humanité les mesure, aucun séisme n'a dépassé le degré 9, mais des indices géologiques montrent que la Terre en a déjà connu des plus puissants.

Sortilèges : Les adultes ont 50 % de chances de connaître des formules magiques. Dans ce cas, ils possèdent 1D6 sortilèges ayant trait à Shudde M'ell ou aux Grands Anciens prisonniers de notre Terre, tels que Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.

Chthoniens adultes, fouisseurs tentaculaires

Carac.	Moy.	Jet
FOR	260	(3D6 x25)
CON	200	(3D6+30) x5
TAI	260	(3D6 x25)
DEX	35	(2D6) x5
INT	90	(3D6) x5
POU	90	(3D6) x5

Points de vie moy. : 46
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 6 / 1 en creusant

Combat

Attaques par round : 1D8. Il ne peut utiliser son attaque d'écrasement qu'une fois par round.
Options de Combat rapproché : Il n'est vraiment pas recommandé de s'approcher de ces créatures. Sans prévenir, elles décochent un coup de tentacule ou vous écrasent sous leur corps vermiforme.
Saisir et saigner (manœuvre) : Un tentacule de chthonien inflige des dégâts égaux à la moitié de son impact (arrondi au nombre de dés inférieur). S'il atteint sa cible, il se fixe alors à elle, se fraye un chemin à l'intérieur de son corps et commence à sucer son sang et à absorber ses fluides vitaux, lui retirant ainsi 3D10 points de CON par round. Dès que la victime n'a plus de points dans cette caractéristique, elle meurt. La CON ainsi perdue ne peut jamais être récupérée. Lorsqu'un de ses tentacules est occupé à dévorer un personnage, il ne peut plus saigner d'autres victimes, mais il peut toujours servir à rendre les coups, en maniant l'investigateur comme un gourdin de fortune.
Un tentacule ayant saisi une proie continue à la saigner chaque round. Chaque tentacule est capable d'attaquer un adversaire différent, à moins qu'ils ne se concentrent tous sur le même.
Écraser : S'il le désire, un chthonien peut écraser ses adversaires de tout son poids. Dans le même temps, les tentacules maintiennent leurs victimes, tout en leur pompant le sang. Le monstre commence par se redresser, avant de s'abattre lourdement sur ses ennemis. La zone d'impact est à peu près circulaire et son rayon est égal au centième de la TAI du chthonien. Un investigateur se trouvant dans cette zone doit réussir un test de DEX, d'Esquive ou de Sauter pour ne pas encaisser des dégâts équivalant à l'impact normal de la créature.

- Combat rapproché 75 % (37/15), 2D6 points de dégâts (coup de tentacule)
- Saisir et saigner (manœuvre), 2D6 points de dégâts + succion du sang (capture par un tentacule)
- Écraser 80 % (40/16), Impact (poids, groupe de tentacules)
- Esquive 17 % (8/3)

Protection : 5 points (couches de graisse et de muscles) ; régénère 5 points de vie par round, tant qu'il est en vie.
Perte de Santé Mentale :
1D3/1D20 pour un chthonien adulte ; 1/1D10 pour un jeune ; rien pour une larve fraîchement éclose.

Les chthoniens ne sont que quasiment invulnérables. Bien que rares, leurs faiblesses ont été exploitées par quelques magiciens déments. Elles comprendraient le Chant de Vach-Viraj, le Signe des Anciens et une immersion totale dans l'eau.



Couleurs tombées du ciel

Le faisceau de phosphorescence jaillissant du puits était de plus en plus intense, imposant une impression d'aberration et de cataclysme qui dépassait de loin tout ce que pouvait imaginer l'esprit conscient. Ce n'était plus un rayonnement, mais un déferlement ; et le flot informe de couleur indéfinissable en quittant le puits semblait couler directement dans le ciel.

— H. P. Lovecraft,
La Couleur tombée du ciel

Bien qu'incontestablement vivants et doués d'intelligence, ces êtres sont totalement dépourvus de substance. Ils ne sont même pas gazeux, se présentant sous la forme d'une simple couleur. Lorsqu'ils se déplacent, ils semblent n'être qu'une tache scintillante, sans forme précise, qui irradie de pâles rayons chromatiques n'appartenant pas au spectre connu. Ces taches sont capables de se déverser sur le sol ou d'évoluer dans les airs à la manière d'un être vivant. Lorsqu'elles se repaissent d'une victime, le visage et la peau de cette dernière irradient d'une lueur similaire.

Bien qu'elle soit immatérielle, toucher une couleur procure les mêmes sensations qu'un nuage de vapeur malsaine et visqueuse. Il émane d'elle des radiations susceptibles d'être détectées par un compteur Geiger. Observée avec un dispositif à intensification de la lumière moderne, elle apparaît sous la forme d'une brillante tache lumineuse, mais les lunettes à infrarouge ne permettent pas de la distinguer.
Les couleurs proviennent d'un endroit des profondeurs de l'espace qui n'obéit pas aux lois naturelles habituelles. Les spécimens adultes peuvent donner naissance à des embryons ayant l'aspect de petites sphères creuses et inoffensives d'un diamètre de sept centimètres. Ces embryons, lorsqu'ils sont déposés sur un sol verdoyant ou dans une eau calme, commencent aussitôt à germer. Au bout de quelques jours, leur enveloppe externe se dissout et il en sort une nouvelle créature, qu'à défaut d'un terme plus approprié, nous appellerons larve.

Cette larve gélatineuse peut rapidement atteindre une grande taille et s'infiltrer dans l'écosystème environnant, provoquant des mutations dans la végétation locale. Les fruits prennent alors un goût amer, tandis que les jeunes animaux et insectes sont affligés de difformités. La nuit, la flore irradie une couleur indéfinissable et les végétaux se tordent en tous sens, comme s'ils étaient soumis à un vent puissant. Les humains ne sont pas épargnés et ils prennent progressivement la même teinte lumineuse que leur environnement. Au bout de quelques mois, la larve finit par se transformer en une jeune couleur.

À ce stade, elle commence à quitter brièvement son repaire pour se nourrir en absorbant la force vitale du secteur qui avait été précédemment affecté par la larve. Une fois repue, elle quitte la planète pour accéder à la maturité dans l'espace. Mais pour amorcer ce processus, la couleur anéantit d'abord toute vie dans une zone d'environ deux hectares, voire plus si la région concernée est désolée. Cette zone est ensuite totalement dévastée et plus aucune plante n'y poussera.

Les couleurs craignent les lumières vives et passent leurs journées dans la pénombre fraîche de repaires profonds et humides : citernes, puits, lacs, réservoirs ou océans.

Pouvoirs distinctifs

Désintégration : Une couleur a la possibilité de concentrer son énergie pour percer un trou dans pratiquement n'importe quel matériau. Ce talent lui sert en principe à s'aménager un repaire souterrain et lui permet de désintégrer facilement 90 centimètres cubes de titane ou plusieurs mètres cubes de bois. Les parois d'un trou ainsi creusé semblent avoir fondu, bien qu'aucune chaleur n'ait été générée.
Solidification : Une couleur peut se concentrer pour solidifier une partie d'elle-même qui prend alors un aspect translucide. Elle peut ensuite manipuler des objets.

Couleurs tombées du ciel, dévoreurs de force vitale

Carac.	Moy.	Jet
FOR	15	(1D6) x5 par tranche de 50 POU
CON	—	
TAI	égale au POU	
DEX	95	(2D6+12) x5
INT	70	(4D6) x5
POU	50•	(2D6) x5

• *Cette valeur de base augmente à mesure que la couleur se nourrit.*

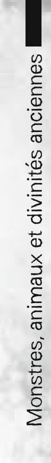
Points de vie moy. : —
Impact moy. : —
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 10•
Mouvement : 12 en coulant / 20 en volant

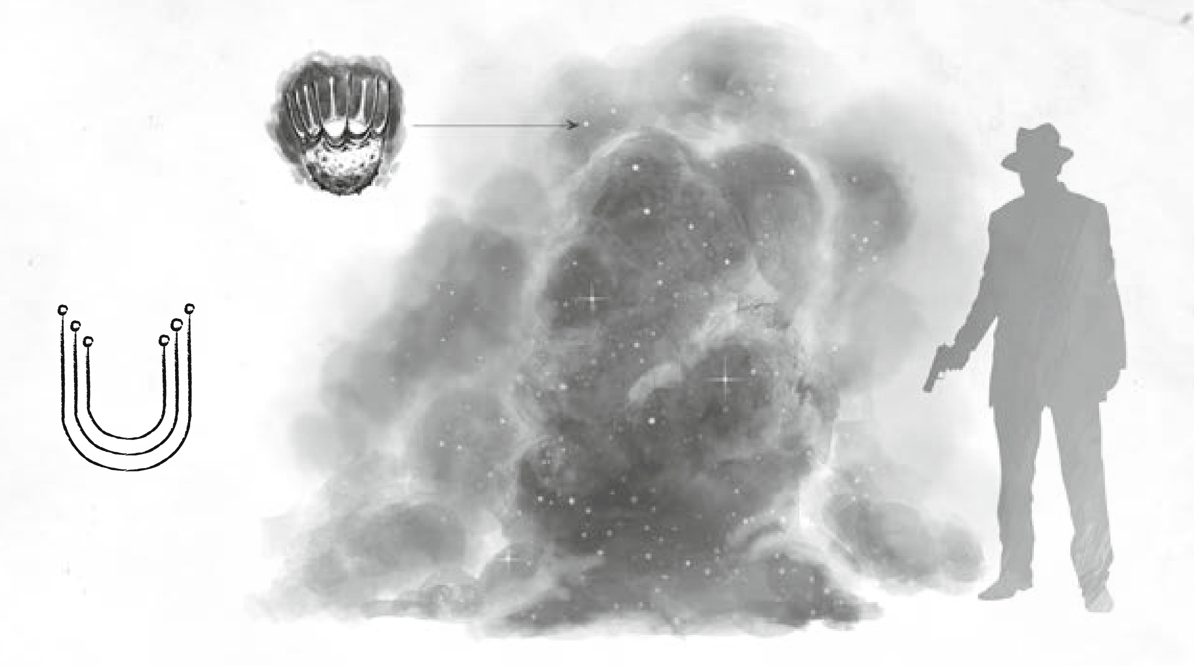
Combat

Attaques par round : 1
Les attaques de la couleur sont si dangereuses que le gardien devrait laisser aux investigateurs une chance de la voir arriver. Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer une lueur étrange ou une odeur inexpliquée d'ozone.
Les couleurs n'ont aucune compétence de Combat rapproché, mais elles ne peuvent pas être blessées par des moyens conventionnels.
Absorber la force vitale : Lorsqu'une couleur se nourrit, la victime doit effectuer un test opposé de POU. Si la créature l'emporte, elle absorbe alors définitivement 1D10 points de FOR, de CON, de POU, de DEX et d'APP de sa proie, qui encaisse également 1D6 points de dégâts. Les points de POU absorbés de cette manière s'ajoutent à ceux que possédait déjà la couleur. La victime éprouve des sensations de succion et de brûlure, tandis que sa peau et ses cheveux se mettent à pâlir progressivement. Son visage devient hâve et son épiderme présente de hideuses gerçures et rides. Elle meurt une fois sa force vitale totalement absorbée.
Saper la volonté : Une couleur est capable d'affaiblir l'esprit des êtres vivants qui la côtoient. Chaque jour passé à proximité d'une couleur oblige à réussir un test opposé d'INT, sous peine de perdre 1D6 points de magie et 1D6 points de Santé Mentale. Les points de magie ainsi détruits ne peuvent pas être restaurés tant que l'on reste dans le secteur. Les couleurs exercent sur leurs victimes une puissante influence visant à les dissuader de partir. Cette influence ne cesse de s'accroître au fur et à mesure que les victimes en question s'affaiblissent. Pour se décider à quitter la région, elles doivent réussir un test majeur ou extrême de POU, selon qu'elles ont perdu la moitié ou la totalité de leurs points de magie.
- Absorber la force vitale : POU de la victime contre POU de la couleur, 1D6 points de dégâts + perte de points de caractéristiques
- Saper la volonté : INT de la victime contre POU de la couleur, perte de 1D6 points de magie et de 1D6 points de Santé Mentale
- Esquive 47 % (23/9)

Protection : Aucune, mais elle est invulnérable aux attaques physiques. Un champ magnétique peut emprisonner une couleur. La magie l'affecte normalement.
Perte de Santé Mentale : 0/1D4 pour voir la couleur elle-même ; 1/1D8 pour voir une de ses victimes.

La couleur a-t-elle élu la Terre comme lieu propice à la mise bas ou à la gestation de ses petits ? Peut-être notre planète constitue-t-elle un sanctuaire contre d'autres prédateurs du Mythe. Quelles étranges expériences mèneraient les mi-go s'ils parvenaient à capturer ou élever une couleur ?





Dagon et Hydra (individus uniques)

D'un aspect répugnant, d'une taille aussi imposante que celle de Polyphème, ce gigantesque monstre de cauchemar s'élança rapidement sur le monolithe et l'étreignit de ses grands bras couverts d'écailles.

— H. P. Lovecraft, *Dagon*

Père Dagon et Mère Hydra sont tout simplement deux Profonds anciens de très grande taille, puisque leur âge se compte peut-être en millions d'années et leur hauteur dépasse les dix mètres. Ils règnent sur les Profonds. À la différence de Cthulhu et des siens, ils ne sont ni endormis, ni contraints à l'inaction en aucune façon. On les rencontre cependant très rarement. Dagon et Hydra ont les mêmes caractéristiques. Il est possible qu'il existe d'autres Profonds à la taille et à la force gigantesques, comparables aux deux créatures citées par Lovecraft dans sa nouvelle *Dagon*.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Ils connaissent tous les sorts de contact et d'invocation/contrôle.



Dagon et Hydra, Seigneurs des Profonds

FOR	260
CON	250
TAI	300
DEX	100
INT	100
POU	150

Points de vie : 55
Impact : +6D6
Carrure : 7
Points de magie : 30
Mouvement : 10 / 15 en nageant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Ces brutes colossales ont de nombreuses attaques à leur disposition : ruades, griffes, uppercuts, piétinement, etc.

- Combat rapproché 80 % (40/16), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 50 % (25/10)

Protection : 6 points (peau)
Perte de Santé Mentale : 1/1D10

Tout au long de l'histoire de l'humanité, on trouve des traces de l'apparition et de la disparition de cultes voués à Dagon. Affichant publiquement des intentions bienveillantes, ils cachent leur véritable nature et leurs sombres projets à tous, en dehors d'un cercle restreint.
Les Phéniciens, les Sumériens, les Cananéens et les Philistins auraient tous vénéré un dieu de la fertilité appelé Dagon ou Dagan. Au Mali, les Dogons adorent des esprits jumeaux, aussi à l'aise sur terre que sous l'eau, venus d'une étoile invisible à une époque reculée, dont le retour annoncera une nouvelle ère.
Des observateurs attentifs s'inquiètent du succès croissant de l'Ordre ésotérique de Dagon auprès des habitants des ports et des villes du littoral de la Nouvelle-Angleterre.
Selon certains experts, Dagon et Hydra ne seraient que des aspects ou des avatars du Grand Cthulhu, incarnant les parties de l'immense entité qui ne sont pas piégées sous l'océan, dans R'lyeh.

Dholes

Au-dessous de lui, le sol grouillait de gigantesques dholes et alors même qu'il se penchait pour regarder, l'un d'entre eux se souleva à plusieurs centaines de mètres et dirigea vers lui l'une de ses extrémités visqueuses et décolorées.

— H. P. Lovecraft et E. Hoffman Price,
À Travers les portes de la clé d'argent

Les dholes sont de gigantesques monstres fouisseurs ressemblant à des vers. Ils ne sont pas originaires de la Terre et aucun n'est resté très longtemps sur notre planète. Ce qui est heureux quand on considère qu'ils ont dévasté de nombreux autres mondes. Ils n'aiment pas la lumière, bien qu'elle ne les blesse pas. Il est néanmoins très rare de les rencontrer en plein jour et encore cela se produit-il uniquement sur des planètes qu'ils ont intégralement conquises. Il existe peut-être une relation entre les dholes et les chthoniens. Des créatures similaires, les bholes, sont présentes dans les Contrées du Rêve.

Dholes, monstres fouisseurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	2 525	(10D100) x5
CON	755	(1D100+100) x5
TAI	2 775	(1D100+FOR) x5
DEX	10	(1D4) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	170	(10D6) x5

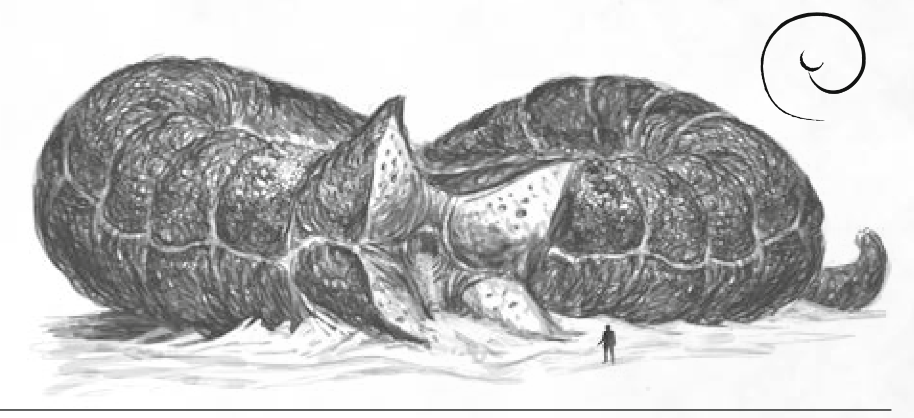
Points de vie moy. : 353
Impact moy. : assez pour aplatir un cuirassé (+64D6)
Carrure moy. : 65
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 15 en rampant / 10 en creusant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Il est dangereux pour un simple mortel de s'approcher de ces créatures aussi massives que rapides. Elles frappent avec la force d'un train. Quand un dhole écrase un investigateur de son corps aux centaines de pattes, la mort est instantanée. Ses compagnons doivent réussir un test de chance pour réunir de quoi organiser un enterrement.
Cracher : Au lieu d'avaler ou d'écraser sa cible, un dhole peut projeter des jets de bave gluante. Ces amas d'une portée oscillant entre 3 et 5 kilomètres recouvrent une zone d'un diamètre égal à un mètre par 300 points de la TAI du monstre. Ainsi, les projections d'un dhole de TAI 2 750 affectent une aire de 9 mètres de diamètre, de quoi abattre une voiture ou même un avion.
Toute personne touchée par ce crachat est assommée et emprisonnée. S'extraire de cette gangue visqueuse nécessite un test extrême de FOR, qui ne peut être tenté qu'une fois par round. Tant qu'il est submergé de bave hideuse, l'investigateur ne peut pas respirer et il commence à asphyxier. De plus, comme la salive est caustique, elle inflige automatiquement 1 point de dégâts par round. Quand la victime s'est extraite du crachat, même si elle est encore trempée et collante, la corrosion cesse immédiatement.
Engloutir : Quand un dhole veut avaler quelqu'un, il affecte une zone de la même dimension que celles touchées par ses jets de bave.
- Combat rapproché 30 % (15/6), mort instantanée
- Cracher 50 % (15/10), dégâts spéciaux
- Engloutir 80 % (40/16), victime avalée
- Esquive 6 % (3/1)

Protection : Les dholes possèdent une protection naturelle équivalente au cinquième de leur POU.
Perte de Santé Mentale : 1D4/1D20

Ay-i-Shak le Rusé, un grand magicien, prétendait dans ses mémoires avoir rendu visite aux bholes dans le pays des rêves. En conversant avec eux, il aurait appris que ces êtres immenses sont les véritables mères des dholes. Par des moyens impénétrables, les bholes parviendraient à envoyer leur progéniture à travers le temps et l'espace, jusqu'aux planètes du monde éveillé. Ay-i-Shak écrit qu'il a failli ne pas survivre à cette rencontre. Seul le sacrifice de son jeune assistant, Mamoud, lui a permis de s'échapper.



Ghasts

Des êtres repoussants qui meurent à la lumière… et bondissent sur leurs puissantes pattes arrière… une paire d'yeux jaunâtres… Les ghasts ont effectivement un odorat développé… une chose de la taille d'un petit cheval sauta hors de la pénombre grise. Carter eut un haut-le-cœur en voyant cette bête malsaine et grossière, dont le visage semblait bizarrement humain malgré l'absence de nez, de front et d'autres traits courants. Elles parlaient en toussotements gutturaux.

— H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Les ghasts ne vivent que dans les vastes cavernes où elles ne sont jamais dérangées par la lumière du soleil. En effet, exposées aux rayons de l'astre solaire, elles s'affaiblissent et finissent par mourir. Cannibales, les ghasts dévorent tous ceux qu'elles capturent, y compris leurs semblables.
Les horribles bipèdes à demi humains chevauchés par les humains scientifiquement avancés mais moralement dégénérés des cavernes de K'n-Yan sont peut-être des ghasts, ou des cousins proches. Dans ce cas, la race est peut-être issue d'une expérience génétique du peuple serpent. Bien que sauvages et primitives, les ghasts peuvent visiblement être amadouées.

Ghasts, Bêtes malsaines et grossières

Carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12) x5
CON	70	(4D6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	15	(1D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché :
Les ghasts disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : aucune
Compétences : Discrétion 70 %.
Perte de Santé Mentale : 0/1D8



Goules

Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés, souvent ils étaient proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant, et ils avaient une physionomie vaguement canine. La plupart semblaient faits d'une espèce de caoutchouc.

— H. P. Lovecraft,
Le Modèle de Pickman

Êtres caoutchouteux et répugnants, aux pieds en forme de sabots et aux pattes griffues, les goules possèdent certaines caractéristiques canines. Elles s'expriment à l'aide de sons inarticulés et de couinements. Leur cuir est souvent incrusté de terre provenant des sépultures qu'elles ont violées.
Ces ignobles créatures vivent dans des réseaux de tunnels creusés sous de nombreuses cités, centrés sur les cimetières et les anciennes catacombes. Elles entretiennent des relations privilégiées avec les sorcières et certains individus à la recherche de plaisirs indicibles. Toutefois, elles ont plutôt tendance à attaquer les humains qui les rencontrent par hasard.
Des écrits occultes suggèrent que des humains se transforment parfois en goules au terme d'une longue métamorphose.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une goule a 15 % de chances de connaître 1D10 sorts.

Goules, Carnassiers moqueurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 3
Options de Combat rapproché :
Les goules disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. De plus, leurs griffes sont crasseuses et tranchantes comme des rasoirs. Ces protubérances osseuses pénètrent la chair humaine sans difficulté. Les blessures s'infectent si elles ne sont pas correctement traitées.
Mordre et serrer (manœuvre) : Quand une goule parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses crocs plutôt que d'attaquer avec ses griffes. La morsure inflige alors 1D4 points de dégâts automatiquement, chaque round. Un test opposé de FOR est nécessaire pour se débarrasser de la goule et mettre un terme aux dégâts de la morsure.

- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et serrer (manœuvre), 1D4 points de dégâts par round
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : Les armes à feu et les projectiles ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts ordinaires (arrondie à l'entier inférieur).
Compétences : Discrétion 70 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Sauter 75 %, Trouver Objet Caché 50 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Les goules sont peut-être à l'origine du mythe des changelins, les choses sauvages que les fées laissent en remplacement des bébés humains qu'elles kidnappent. S'ils paraissent d'abord normaux, ces enfants deviennent de plus en plus étranges en grandissant. Un beau jour, généralement à la fin de l'adolescence, ils finissent par disparaître



Gnoph-keh

Le gnoph-keh, mythique monstre poilu des déserts glacés du Groenland, marche parfois sur deux jambes, parfois sur quatre et parfois sur six.

— H. P. Lovecraft et Hazel Heald, *L'Horreur dans le Musée*

Si, dans les premiers récits qui l'évoquent, « gnoph-keh » semble désigner une entité unique, on apprend ensuite qu'il s'agit en fait d'une race entière ou peut-être d'une tribu dégénérée. Nous avons choisi pour cette description l'option d'une race éparse associée à Ithaqua.

On rencontre généralement un seul gnoph-keh à la fois, toujours sur un glacier, une calotte de glace ou d'autres zones froides et glacées. Des hivers particulièrement rudes peuvent les attirer sur des terres habituellement plus hospitalières. Si une tribu humaine s'est effectivement baptisée en hommage aux gnoph-keh, peut-être les vénèrent-ils comme une divinité ou un totem.

Pouvoirs distinctifs

Blizzard : Un gnoph-keh a le pouvoir de conjurer un blizzard tel que l'on n'y voit plus au-delà de 3 mètres dans un rayon d'une centaine de mètres autour de lui. Cela lui coûte un point de magie par heure. Il peut augmenter le rayon de 100 mètres par point de magie supplémentaire. Lors des rares occasions où plusieurs gnoph-keh agissent de concert, ils peuvent combiner leurs points de magie pour créer des blizzards gigantesques. Ils sont toujours centrés sur les créatures.

Toutes les 15 minutes passées dans le blizzard, un investigateur qui n'est pas correctement protégé contre le vent et la glace doit réussir un test de CON, sans quoi il perd un point de vie à cause du froid. De plus, il ne peut pas récupérer de points de vie tant qu'il est exposé à de telles conditions.

Générer du froid : En dépensant des points de magie, un gnoph-keh peut également créer un froid intense autour de lui. Pour chaque point dépensé, la température baisse de 10 degrés pendant une heure dans un rayon de 100 mètres. Si la créature le souhaite, elle peut combiner ses deux pouvoirs pour générer une tempête terrifiante.

Sortilèges : Un gnoph-keh a 75 % de chances de connaître 1D10 sorts.

Gnoph-keh, démons des plaines glacées

Carac.	Moy.	Jet
FOR	155	(2D6+24) x5
CON	110	(3D6+12) x5
TAI	155	(2D6+24) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	75	(1D6+12) x5
POU	105	(6D6) x5

Points de vie moy. : 26
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 5. Il ne peut donner qu'un coup de corne par round.
Options de Combat rapproché : Un gnoph-keh frappe avec ses griffes ou exploite sa masse imposante.
Coup de corne : Une fois par round, le gnoph-keh abat sa terrible corne sur une cible.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Coup de corne 65 % (32/13), 1D10 points de dégâts + impact
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : 9 points (cartilage, fourrure et cuir)
Perte de Santé Mentale : 0/1D10

Grande Race de Yith

C'était d'énormes cônes irisés mesurant dix pieds de haut et dix pieds de large à la base, faits d'une substance écailleuse, ridée et semi-élastique. À leur sommet étaient fixés quatre membres cylindriques flexibles d'un pied d'épaisseur de la même substance que les cônes eux-mêmes. Parfois, ces membres se contractaient jusqu'à disparaître. Parfois, ils s'allongeaient jusqu'à une distance de dix pieds. Deux d'entre eux portaient d'énormes pattes ou pinces à leur extrémité. Un troisième était muni de quatre appendices rouges en forme de trompette. Le quatrième s'achevait en un globe jaunâtre de deux pieds de diamètre, dont la circonférence centrale s'ornait de trois grands yeux noirs. Cette tête était surmontée de quatre minces tiges grises qui s'épanouissaient en excroissances pareilles à des fleurs, tandis que de sa surface inférieure pendaient huit antennes ou tentacules verdâtres. La base du cône était bordée d'une substance caoutchouteuse grise qui, par des contractions et dilatations successives, permettait à toute la masse de se déplacer.

— H. P. Lovecraft, *Dans l'abîme du temps*

Voyageurs temporels, ces entités mentales sont venues sur Terre pour échapper à la destruction de leur propre monde. Elles se sont emparées de l'esprit des créatures en forme de cônes qui vivaient là. C'est la combinaison d'un corps terrestre et d'un esprit extraterrestre qui a ainsi donné naissance à la Grande Race. Les entités mentales enseignèrent à leur progéniture leur propre technologie et leurs mythes personnels, afin qu'ils deviennent leurs dignes héritiers. Une éternité durant, la Terre fut divisée entre la Grande Race, les mi-go et l'engeance de Cthulhu. Ces derniers régnaient sur le Pacifique et les terres perdues de R'lyeh et de Mu. Les mi-go contrôlaient le nord, tandis que la Grande Race régnait sur le sud. Leur plus grande cité était Pnakotus, dans l'actuelle Australie.

Arrivée il y a quatre cents millions d'années, la Grande Race prospéra jusqu'à il y a cinquante millions d'années, époque à laquelle elle fut exterminée par les polypes volants, une race antique qu'elle avait pourtant réussi à emprisonner quand elle était arrivée sur la planète. Quoi qu'il en

soit, les esprits de la Grande Race avaient alors déjà fui leurs corps voués à l'anéantissement, pour investir ceux d'êtres ressemblant à des scarabées qui vivent dans l'avenir et qui sont voués à succéder un jour à l'Humanité.
La Grande Race se reproduit au moyen de spores, mais, du fait de leur exceptionnelle longévité (de 4 500 à 5 000 ans), cela n'arrive pas fréquemment. Elle se nourrit exclusivement d'aliments liquides.
Les Yithiens constituent une race d'individus sociaux. Ils placent l'intelligence au-dessus de tout et s'en servent comme critère d'immigration. Les ressources sont partagées entre tous au nom de la logique intellectuelle. La contestation est rare. Ils ne vénèrent aucun dieu.

Pouvoirs distinctifs

Voyage temporel : La Grande Race a mérité son nom parce que c'est la seule, de toutes les espèces de créatures intelligentes connues, qui soit parvenue à domestiquer le temps. Un membre de cette race peut projeter sa conscience dans le passé ou l'avenir, choisir un hôte approprié et échanger son esprit avec le sien. Lorsqu'un membre de la Grande Race s'empare ainsi du corps d'une créature, l'esprit de cette dernière se retrouve transféré dans l'enveloppe physique de son ravisseur et y reste jusqu'à ce que celui-ci décide de mettre un terme à cet échange. Cette race utilise aussi cette technique pour voyager en masse dans le temps et dans l'espace afin de conquérir de nouvelles planètes.

Pour satisfaire leur soif de connaissances historiques, les membres de la Grande Race ont aussi coutume d'échanger leurs corps avec ceux d'individus qui vivent à l'époque qu'ils souhaitent étudier. Leurs séjours durent en général cinq ans. Les amis de l'hôte choisi peuvent remarquer des bizarreries dans son comportement en réussissant un test d'intelligence.

Pendant cette période, les captifs de la Grande Race se sentent obligés de coucher par écrit tout ce qu'ils savent sur leur propre époque. La Grande Race est néanmoins relativement bienveillante. Elle ne limite pas leurs déplacements et les autorise même à rencontrer d'autres captifs, provenant généralement de planètes et d'époques très éloignées. Lorsque le moment est venu de rendre son corps à la victime, son esprit est vidé de tout souvenir se rapportant à ce qui lui est arrivé pendant qu'elle était possédée. Ce lavage de cerveau n'est cependant pas parfait et il arrive souvent qu'une ancienne victime revive dans ses rêves et cauchemars les événements survenus au cours de sa captivité.
De nos jours, une secte consacre tous ses efforts à aider et à attirer les visiteurs de la Grande Race. En retour, lesdits visiteurs lui dispensent des connaissances technologiques ou magiques. Voyager dans le temps est le principal moyen permettant de rencontrer un membre de cette race alors qu'il occupe son propre corps en forme de cône. On a aussi eu vent de cas impliquant des cubes de stase et des invocations magiques à travers les âges.

Sortilèges : Les Yithiens apprennent rarement la magie. Ils ont 10 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Grande Race de Yith, Voyageurs mentaux du temps

Carac.	Moy.	Jet
FOR	210	(12D6) x5
CON	130	(4D6+12) x5
TAI	320	(8D6+36) x5
DEX	50	(2D6+3) x5
INT	100	(4D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +6D6
Carrure moy. : 7
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 2. Ils ne peuvent utiliser leur arme à foudre qu'une fois par round.
Options de Combat rapproché : En combat, un membre de la Grande Race peut donner des coups de pinces. Vu sa grande taille, il peut également envisager d'écraser ou de bousculer un investigateur. Toutefois, cette race civilisée évite le corps à corps, préférant employer des armes projetant de longs arcs électriques, conçues à l'origine pour détruire les polypes volants.
Arme à foudre : Il en existe plusieurs variétés (cf. *Fusil à éclairs*, page 272). Les plus courants contiennent une batterie de 32 charges, que l'on change en un round. On peut utiliser autant de charges que désiré lors d'un tir, mais si l'on dépasse 4, chaque charge supplémentaire s'accompagne de 5 % de risques de faire fondre l'arme. Ainsi, en tirant 7 charges d'un coup, le canon à foudre serait détruit sur un résultat de 15 ou moins sur le jet de 1D100.
Chaque charge inflige 1D10 points de dégâts à la cible. Ainsi, trois charges infligent 3D10 points de dégâts. La portée de l'arme est de 100 mètres. Appliquez un dé malus au test d'attaque pour chaque facteur de 100 mètres supplémentaire.
- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts + impact
- Arme à foudre 30 % (15/6), 1D10 points de dégâts par charge
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 8 points (peau)
Compétences : Biologie 80 %, Chimie 70 %, Électricité 60 %, Psychologie 30 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D6




Grouillants

Dans sa sagesse, Ibn Schacabao nous enseigna que, la nuit venue, heureux est le village dont tous les magiciens ne sont plus que cendres. Les anciens contes, déjà, nous préviennent que l'âme vendue au diable ne se hâte pas de quitter son réceptacle charnel, mais engraisse et instruit le ver qui le ronge, jusqu'à ce qu'une vie sacrilège naisse de la corruption. Alors, les discrets charognards qui fouissaient la terre acquièrent un esprit retors et une taille monstrueuse. En secret, on creuse des trous profonds là où les pores de la terre devraient suffire, et des choses qui devraient ramper ont appris à marcher.

— H. P. Lovecraft,
Le Festival

Composé de milliers de vers et de larves vivantes qui se meuvent et se tortillent constamment, un grouillant n'a que vaguement forme humaine. La nuée de vermines abrite l'esprit d'un sorcier depuis longtemps décédé, dont elle a dévoré le cadavre et l'âme dans le même temps. Sa volonté d'outre-tombe fédère leurs efforts dans des actions et un projet commun.

Pouvoirs distinctifs

Les grouillants sont incapables de parler, mais ils peuvent écrire des messages. Lorsqu'ils pratiquent la magie ou qu'ils communient avec leurs esclaves ou leurs maîtres de l'au-delà, ils se passent très bien de la parole.

Sortilèges : Chaque grouillant connaît au moins 1D10 sorts.

Grouillants, maîtres rampants de la sorcellerie

Carac.	Moy.	Jet
FOR	45	(1D6+6) x5
CON	70	(4D6) x5
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	65	(4D6) x5
POU	100	(4D6+6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 20
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Si les grouillants manient des armes humaines sans problème, ils préfèrent lancer des sorts ou envoyer des sbires faire le travail à leur place.
- Combat rapproché 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts à mains nues ou selon l'arme
- Esquive 20 % (10/4)

Protection : aucune. Toutefois, les armes normales n'infligent que leurs dégâts minimums aux chairs tendres et résistantes du grouillant. Les balles ne provoquent qu'un point de dégâts, mais les plombs des fusils de chasse infligent des dégâts minimaux.
Compétences : Discrétion 60 %
Perte de Santé Mentale : 1D3/2D6





Habitants des sables

Alors, de l'une des caves sortit un habitant des sables – la peau rude, les yeux larges, de grandes oreilles. Son visage n'était pas sans rappeler celui d'un koala, contrastant avec son corps émacié. Il tituba dans ma direction, manifestement empressé.

— August Derleth,
La Fenêtre à pignon

La peau de cette race obscure semble incrustée de sable. S'abritant au fond de cavernes profondes de régions désertiques, ils sortent de nuit pour rôder et chasser. On en a croisé dans le Sud-Est américain et dans d'autres déserts. Ils sont connus pour servir les Grands Anciens.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Un habitant des sables a 30 % de chances de connaître 1D6 sorts.

Habitants des sables, Rôdeurs des déserts

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	80	(3D6+6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Les habitants des sables disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde, en plus de leurs griffes.
- Combat rapproché 30 % (15/6), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : 3 points (peau épaisse)
Compétences : Discrétion 55 %, Écouter 60 %, Trouver Objet Caché 50 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Horreurs chasseresses

Et dans l'air au-dessus de lui flottaient de grandes créatures vipérines qui portaient des têtes bizarrement déformées et de grands appendices grotesquement griffus, se soutenant facilement à l'aide de noires ailes gélatineuses d'une taille singulièrement monstrueuse.

— August Derleth,
Le Rôdeur devant le seuil

Les horreurs chasseresses ressemblent à d'énormes vers noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses rappelant celles des chauves-souris. Il est particulièrement désagréable de les contempler car elles se tortillent, se convulsent et changent constamment de forme. Certains spécimens peuvent avoir une seule aile au lieu de deux. Elles s'expriment d'une voix puissante et rocailleuse et mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.
Les horreurs chasseresses craignent la lumière du jour. Une forte explosion lumineuse, du genre de celle qui accompagne les réactions nucléaires, pourrait, en principe, les réduire en poussière. Elles se déplacent avec vélocité et sont employées comme chiens de chasse par certains dieux, dont Nyarlathotep. On peut néanmoins les invoquer sans faire venir leur maître. Elles se nourrissent de sang et d'énergie vitale.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une horreur chasseresse a 25 % de chances de connaître 2D10 sorts.

Horreurs chasseresses, Grandes vipères volantes

Carac.	Moy.	Jet
FOR	145	(5D6+12) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	205	(5D6+12) x5
DEX	65	(3D6+3) x5
INT	75	(1D6+12) x5
POU	105	(6D6) x5

Points de vie moy. : 25
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 7 / 11 en volant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Une horreur chasseresse attaque avec sa morsure, son poids et ses tentacules caudaux.
Attraper (manœuvre) : L'horreur enroule sa queue autour de sa victime, l'empêchant de bouger. Ensuite, elle peut s'envoler en emportant sa proie ou continuer à se battre. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Quand elle a attrapé une proie, l'horreur chasseresse ne peut plus que mordre, mais elle bénéficie d'un dé bonus contre sa victime, qui est en mauvaise posture pour se défendre.
- Combat rapproché 65 % (32/13), 1D6 points de dégâts + impact
- Attraper (manœuvre), la cible est immobilisée et doit remporter un test opposé de FOR pour s'échapper
- Esquive : 35 % (17/7)

Protection : 9 points (peau)
Perte de Santé Mentale : 0/1D10



Hybrides de Profonds

Mince, les épaules avachies, l'homme mesurait moins d'un mètre quatre-vingt. Âgé d'environ trente-cinq ans, il présentait des rides profondes sur le côté du cou, qui le faisaient paraître plus vieux si l'on n'étudiait pas son visage morne et sans expression. Sa tête fine portait des yeux bleus aqueux et globuleux, qui ne cillaient apparemment jamais, un nez plat, un front dégarni, un large menton et des oreilles singulièrement peu développées. Des lèvres larges et épaisses ornaient des joues quasiment imberbes, à l'exception de quelques poils jaunâtres et bouclés, poussant en poireaux épars. Sa peau était étrangement irrégulière, comme s'il souffrait d'une cruelle maladie cutanée.

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les hybrides de Profonds sont la progéniture d'un Profond et d'un humain. S'ils commencent généralement leur existence sous forme d'enfants humains d'apparence normale, leur apparence et leur physiologie se transforment progressivement à partir de la fin de l'adolescence, pour donner ce que l'on appelle couramment « le type d'Innsmouth ». À l'âge adulte, la plupart des hybrides présentent des difformités obscènes et vivent reclus dans leurs demeures, volets fermés. En quelques années, l'hybride connaît une dernière mutation qui fait de lui un Profond à part entière, avant de plonger dans l'océan pour une nouvelle vie.

Les changements physiques sont accompagnés par l'éveil de nouveaux sens, l'apparition de cités sous-marines dans les rêves et l'envie tenace de visiter le bord de mer, en particulier le lieu de naissance de l'individu ou de ses ancêtres.

Ces métis habitent le plus souvent dans de petits villages côtiers, mais on les trouve également plus à l'intérieur des terres, notamment durant les premières phases de leur transformation. Lors des dernières mues, les hybrides qui n'ont pas accepté leur héritage monstrueux sont frappés de démence.

Les Profonds attirent les hybrides dans leurs repaires ou d'autres lieux sûrs où ils supervisent leur métamorphose finale et leur enseignent tout ce qu'il faut savoir sur leur histoire. Pour environ un hybride sur dix, la transformation ne va pas jusqu'au bout, condamnant le métis à terminer sa vie dans un corps mi-homme, mi-poisson. Pour un autre sur dix, la transformation n'a tout simplement pas lieu, les gènes de Profond sautant une génération pour se manifester chez ses enfants.

Pouvoirs distinctifs

Retenir sa respiration : Les hybrides sont incapables de respirer sous l'eau tant qu'ils ne sont pas totalement transformés en Profonds. Toutefois, dès leur plus jeune âge, ils peuvent rester sous l'eau deux fois plus longtemps qu'un humain moyen.

Sortilèges : Un hybride âgé ayant commencé à accepter son héritage a 10 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Hybrides de Profonds, Progéniture maudite des profondeurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(2D6+6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	50	(3D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	50	(3D6) x5
APP	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : 0

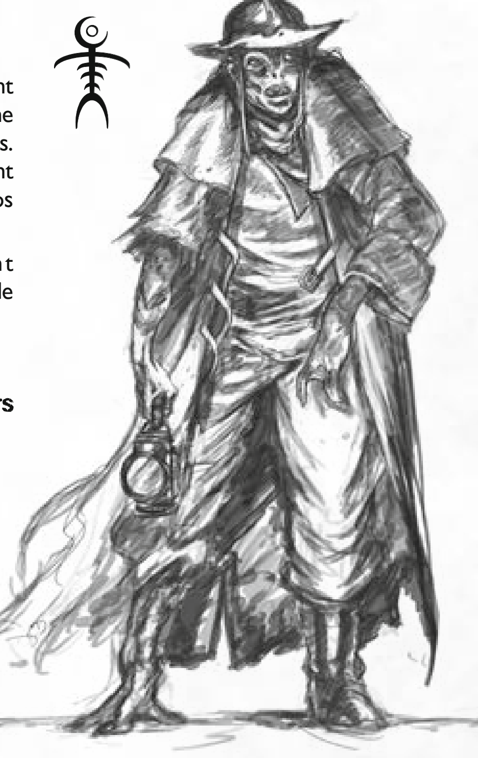


Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8 / 8 en nageant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les hybrides de Profonds emploient les mêmes armes que les humains.
- Combat rapproché 45 % (22/9), selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : aucune
Compétences : Discrétion 46 %, Écouter 50 %, Nager 60 %, Sauter 45 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D4 pour un hybride, mais la perte peut être supérieure (1/1D6 ou plus) pour des spécimens particulièrement hideux.



Insectes de Shaggaï

Bien que leur vol fût très rapide, je pus, par une perception accrue par la terreur, les distinguer plus en détail que je ne l'aurais souhaité. Les énormes yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les entrelacs de vrilles qui se balançaient sous la tête comme animées par un rythme cosmique, les dix jambes recouvertes de tentacules d'un noir brillant repliées sous un ventre pâle et les ailes rigides en forme de demi-cercles couvertes d'écailles triangulaires – tout cela ne peut suffire à donner une image exacte de la monstruosité qui se précipitait sur moi. J'eus le temps de voir les trois bouches de la créature remuer en bavant, et puis elle fut sur moi.

— Ramsey Campbell,
Les Insectes de Shaggaï

Ces créatures-insectes paradimensionnelles ne se préoccupent pas de s'alimenter, car elles se nourrissent par une méthode étrange, comme la photosynthèse. Ainsi, elles sont libres de se laisser aller à des mœurs décadentes, à des réjouissances artistiques anormales et aux tortures qu'elles infligent aux nombreuses races qu'elles ont réduites en esclavage.

Les shans, comme on les nomme parfois, jouissent d'une longévité exceptionnelle. Il leur faut des siècles pour accéder à la maturité. Très avancés sur le plan scientifique, ils disposent de nombreuses armes qui fonctionnent en concentrant l'énergie mentale. Vénérant Azathoth, ils lui consacrent de nombreux rites complexes et des techniques de supplices. Les shans constituent aujourd'hui une race en fuite. Shaggaï, leur planète, a été anéantie par un grand cataclysme cosmique. Nombre d'entre eux sont néanmoins parvenus à se réfugier dans des temples faits d'un métal gris indestructible, qu'ils ont ensuite téléportés sur d'autres mondes, dont la Terre. Ceux qui sont arrivés sur notre planète ne peuvent plus en repartir, car l'atmosphère terrestre contient un composant qui les en empêche et qui leur interdit également de se déplacer sur de grandes distances.

Les créatures-insectes qui vivent actuellement sur Terre ont amené avec eux quelques esclaves et gardes originaires de la planète Xiclotl. Au cours des siècles, elles ont manipulé et possédé de petits nombres d'humains pour promouvoir leurs ignobles projets. À une certaine époque, elles dirigeaient une secte de sorcières humaines dont le but était de

trouver des victimes afin qu'elles soient sacrifiées à Azathoth. De nos jours, elles auraient commencé à infiltrer nos systèmes politiques. Leur plus grande colonie serait établie près de Goatswood, un des villages de la Vallée de la Severn, en Angleterre.

Pouvoirs distinctifs

Attaque mentale : Les shans sont des parasites semi-matériels. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut ainsi traverser les chairs d'un homme afin d'atteindre son cerveau. Une fois à l'intérieur du crâne, elle lit la mémoire de son hôte et peut affecter le cours de ses pensées, tout en injectant des souvenirs et des idées qui lui sont propres. Pendant le jour, l'insecte-parasite reste tranquille, laissant ainsi sa victime agir plus ou moins à sa guise. La nuit, le shan s'éveille et commence à implanter des souvenirs dans son cerveau, le programmant selon sa volonté. Il peut ainsi imposer des visions néfastes pour la Santé Mentale de son hôte ou effacer des fragments de sa mémoire pour le pousser à accomplir certains actes. L'hôte finit par être si bien hypnotisé qu'il apporte ensuite volontiers son concours aux shans, consciemment ou non. Mais, très souvent aussi, ce processus progressif de prise de contrôle entraîne la folie de la victime, qui devient alors un hôte inadéquat.

Sortilèges : Un shan a 80 % de chances de connaître 2D10 sorts, dont Appeler Azathoth.

Insectes de Shaggaï, Parasites mentaux

Carac.	Moy.	Jet
FOR	10	(1D3) x5
CON	10	(1D3) x5
TAI	05	(05)
DEX	80	(2D6+24) x5
INT	80	(3D6+6) x5
POU	85	(5D6) x5

Points de vie moy. : 1
Impact moy. : —
Carrure moy. : –2
Points de magie moy. : 19
Mouvement : 4 / 20 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Un insecte de Shaggaï compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en Combat rapproché.

Neurofouet : machine de taille réduite, le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque round, et les malus se cumulent.

Parasiter : Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer.

- Neurofouet 50 % (25/10), spécial
- Parasiter 60 % (30/12), aucun dégât, mais l'insecte prend progressivement le contrôle mental de sa victime
- Esquive 77 % (38/15)

Protection : aucune
Perte de Santé Mentale : 0/1D6



Larves amorphes

Lorsque les hommes de K'n-Yan étaient descendus dans les gouffres noirs de N'Kai, munis de grands projecteurs atomiques, ils avaient trouvé des êtres vivants, des êtres vivants qui glissaient le long des canaux creusés dans la pierre et qui adoraient des images d'onyx et de basalte représentant Tsathoggua. Mais ce n'étaient pas des crapauds comme lui. Ils étaient bien pires, c'était des tas amorphes de limon noir visqueux qui pouvaient prendre temporairement une forme convenant à un but déterminé. Les explorateurs de K'n-Yan ne s'attardèrent pas à faire des observations détaillées et ceux qui s'échappèrent vivants scellèrent le passage.

— H. P. Lovecraft et Zealia Bishop, *Le Tertre*

Êtres amorphes, changeant de forme instantanément, ils prennent aussi bien l'apparence d'un crapaud rudimentaire que celle d'une chose allongée, munie de centaines d'embryons de pattes. Ils sont capables de suinter au travers d'étroites fissures ou d'agrandir leurs appendices à volonté. Ils sont fortement apparentés à Tsathoggua, et on en rencontre souvent dans ses temples et dans des cavernes souterraines.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Une larve amorphe a 25 % de chances de connaître 1 sort. Elle a alors 2 % de chances d'en connaître bien plus.



Larves amorphes, horreurs protéiformes

Carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(1D6+6 x5 à 6D6+6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	120	(1D6+12 x5 à 6D6+12) x5
DEX	95	(2D6+12) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 2. Il ne peut utiliser sa morsure qu'une fois par round.
Options de Combat rapproché :

Du fait de leur extrême fluidité et de la rapidité déconcertante avec laquelle elles se métamorphosent, les larves amorphes disposent d'une grande variété de modes d'attaque, formant des fouets, des tentacules et d'autres membres avec lesquels frapper et trancher leurs adversaires.

Morsure : La victime est instantanément avalée. Le round suivant, elle encaisse 1 point de dégâts dû à la constriction, puis 2 au round suivant, puis 3, 4, et ainsi de suite. Les dommages subis sont, chaque fois, supérieurs de 1 point à ceux du round précédent. Après avoir été avalée, une victime ne peut plus entreprendre aucune action, mais rien n'empêche ses amis de tenter de tuer la créature pour la libérer. Une larve continue à employer cette attaque une fois par round, tant que les TAI cumulées des victimes ingurgitées ne dépassent pas la sienne. Lorsqu'elle digère, elle peut toujours combattre, mais il lui est alors impossible de se déplacer, à moins de régurgiter ce qu'elle a avalé.

Saisir (manœuvre) : attrape un adversaire à l'aide d'un tentacule. La portée est égale à un cinquième de la TAI du monstre en mètres.

- Combat rapproché 60 % (30/12), 2D6 points de dégâts + impact
- Saisir (manœuvre), 1D6 points de dégâts + impact
- Morsure 30 % (15/6), victime avalée
- Esquive 47 % (23/9)

Protection : invulnérables à toutes les armes physiques, même celles qui ont été enchantées, car leurs blessures se referment aussi vite qu'elles se sont ouvertes. Elles peuvent cependant être affectées par des sortilèges, du feu, des produits chimiques, etc.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10



Larves stellaires de Cthulhu

Ils reposaient tous dans leurs maisons de pierre de la grande cité de R'Lyeh, préservés par la magie du puissant Cthulhu, attendant une glorieuse résurrection, quand les étoiles et la Terre seront à nouveau propices…

— H. P. Lovecraft,
L'Appel de Cthulhu

Gigantesques créatures céphalopodes, elles ressemblent au Grand Cthulhu lui-même, quoique sans atteindre sa taille démesurée. Tous les habitants de R'Lyeh n'ont pas été piégés sous ses angles aquatiques lorsqu'elle a coulé. Certains vivent toujours dans les fosses océaniques, où ils sont servis par les Profonds. Des entités similaires rôdent entre les étoiles, comme celles dont on dit qu'elles infestent le lac de Hali, sur une planète proche d'Aldébaran, dans la constellation du Taureau.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : connaît 3D6 sorts.



Larves stellaires de Cthulhu, Satrapes du Dormeur

Carac.	Moy.	Jet
FOR	350	(2D6) x50
CON	260	(3D6 x25)
TAI	525	(3D6) x50
DEX	50	(3D6) x5
INT	105	(6D6) x5
POU	105	(6D6) x5

Points de vie moy. : 78
Impact moy. : +10D6
Carrure moy. : 11
Points de magie moy. : 21
Mouvement : 15 / 15 en nageant

Combat

Attaques par round : 4

Options de Combat rapproché : Une larve stellaire peut blesser ou saisir ses ennemis avec ses tentacules et ses griffes.

- Combat rapproché 80 % (40/16), impact
- Esquive 26 % (13/5)

Protection : 10 points (cuir et graisse) ; régénère 3 points de vie par round.

Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20

Lloigors

« Les invisibles venus des étoiles. » Ces derniers étaient absolument étrangers à notre Terre et leur chef s'appelait Ghatanothoa, le noir. Ils prenaient parfois une forme, telle celle du monstre de la tablette, qui était une représentation de Ghatanothoa, mais ils n'existaient que comme « tourbillons » de puissance à l'état naturel.

— Colin Wilson,
Le Retour des lloigors

Il ne faut pas confondre cette race avec le jumeau de Zhar, Lloigor ou Lloirgornos. Sous leur forme naturelle, les lloigors sont des sortes de tourbillons d'énergie complètement invisibles pour l'œil humain. Ils peuvent parfois prendre une forme tangible, mais seulement en de rares occasions. Leur corps monstrueux possède alors certaines ressemblances avec celui d'énormes reptiles, bien qu'un examen approfondi révèle qu'ils n'ont rien à voir avec ceux de notre planète.

Les lloigors n'ont pas un esprit divisé en plusieurs couches de conscience. Ils n'oublient jamais rien et ils n'ont ni imagination ni subconscient susceptible de les induire en erreur. Leur attitude d'un pessimisme absolu rend leur mode de pensée et leurs actes totalement incompréhensibles pour les hommes. L'infortuné qui entre en contact mental avec ces créatures sombre invariablement dans une dépression suicidaire.

On croit savoir que les lloigors sont originaires de la galaxie d'Andromède et qu'ils ont établi leur première colonie terrestre sur un continent qui se trouvait

jadis dans l'océan Indien. Peut-être s'agit-il du fameux continent perdu englouti par les flots qui entraîna dans sa perte R'lyeh et les larves stellaires. À l'époque, les lloigors employaient des esclaves humains qu'ils traitaient avec une cruauté inimaginable. Ils faisaient ainsi régner la discipline en amputant des membres aux esclaves récalcitrants ou en faisant pousser sur leur corps des tumeurs cancéreuses en forme de tentacules. Le déclin et la décadence de la race des lloigors se poursuivirent jusqu'à ce que ces êtres se retirent sous la terre et les océans, où il leur a été possible d'entretenir leur énergie vacillante.

Ces dernières années, les lloigors se sont manifestés au Pays de Galles, à Rhode Island et en Irak. Le folklore d'Haïti, de Polynésie et du Massachusetts fait en outre référence à leur existence. Les lloigors sont quelquefois associés au Grand Ancien Ghatanothoa, tandis que d'autres vénèrent Ithaqua.

Pouvoirs distinctifs

Absorption de points de magie : En règle générale, les lloigors choisissent leurs serviteurs humains dans des familles ayant des antécédents d'instabilité mentale. Créatures immatérielles, ils tirent leur subsistance de l'énergie propre aux êtres intelligents. En dépensant un point de magie pour activer une magie mineure, un lloigor peut subtiliser 1D6 points de magie par nuit à un humain endormi. Il peut absorber l'énergie de plusieurs dormeurs à la fois, à quelques kilomètres de distance, quels que soient les obstacles entre eux.

Le lendemain matin, la victime ne garde de l'attaque qu'un mal de tête carabiné, ainsi que l'impression d'avoir passé une mauvaise nuit. Une absorption prolongée a pour effet d'affaiblir considérablement la victime, aussi bien physiquement que spirituellement. Elle peut même tomber malade et mourir. Quand une victime perd des points de magie de cette façon, elle doit effectuer un test ordinaire de CON avant de pouvoir les récupérer. S'il est réussi, elle se réveille et récupère 1 point de magie. S'il est raté, elle ne récupère aucun point de magie et continue à dormir. Le lloigor peut alors lui soutirer 1D6 points de magie supplémentaires au cours de l'heure suivante, après quoi un autre test de CON a lieu, et ainsi de suite.

Pouvoirs télékinétiques : Un lloigor peut pousser les gens et manipuler des objets, comme l'aiguille d'une boussole ou le loquet d'une porte, par télékinésie. A priori immatériel, il doit se trouver à quelques mètres à peine de sa cible. À la surface du sol, il lui faut dépenser 10 points de magie pour produire un effet de FOR 5. Dans un lieu dégagé situé sous le niveau de la mer, comme le lit d'une rivière asséchée ou un canyon, la même chose ne lui demande que 6 points de magie. Et il ne lui en faut que 3 dans un souterrain ou une caverne. Plusieurs lloigors peuvent s'associer pour accomplir des actions de grande ampleur.

Manifestations reptiliennes : Pour revêtir l'apparence d'un monstrueux reptile distordu, un lloigor doit dépenser un nombre de points de magie égal à un cinquième de sa propre TAI. Une fois que le corps s'est matérialisé, il peut ensuite être maintenu indéfiniment ou dissipé à volonté. Si un lloigor est tué alors qu'il est sous cette forme, sa mort est définitive. Plusieurs créatures peuvent conjuguer leurs points de magie pour permettre à l'un d'entre eux de se matérialiser rapidement. Sous sa forme reptilienne, un lloigor dispose des mêmes pouvoirs que s'il était immatériel, sauf qu'il ne lui est alors plus possible de traverser les murs et qu'il n'est plus invisible.

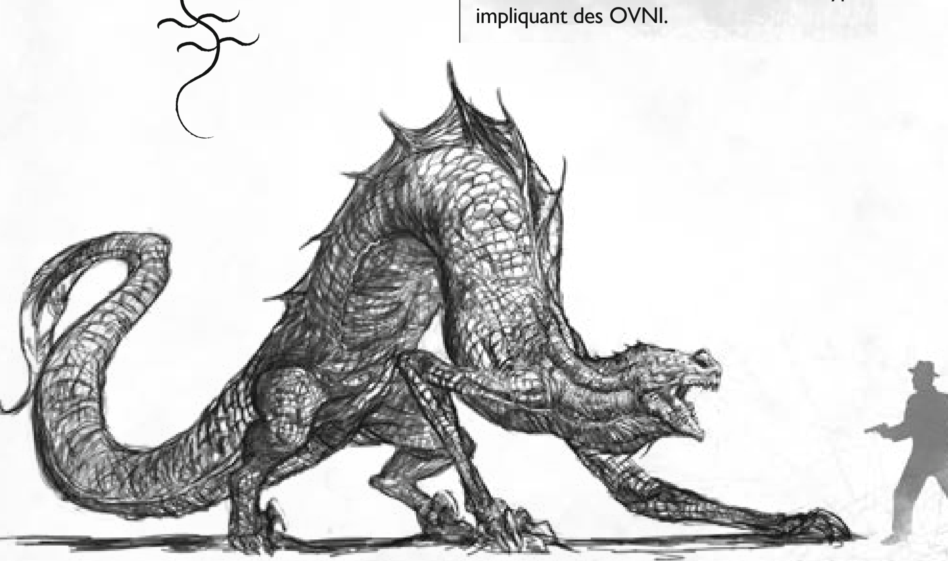
Sous sa forme matérielle, un lloigor a toutes les caractéristiques indiquées ci-dessous. Lorsqu'il est immatériel, il ne possède pas celles notées entre parenthèses et se limite donc à INT, POU et DEX.

Sortilèges : Un lloigor connaît au moins 1D4 sorts.

Lloigors, Maître de la télékinésie

Carac.	Moy.	Jet
(FOR)•	200	(3D6+30) x5
(CON)•	140	(8D6) x5
(TAI)•	250	(2D4) x50
DEX	50	(3D6) x5
INT	100	(4D6+6) x5
POU	70	(4D6) x5

(Points de vie moy. :)• 39
(Impact moy. :)• +5D6
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 7 / 3 en traversant la pierre
• sous forme reptilienne uniquement



Combat

Attaques par round : 1 (2 sous sa forme reptilienne)

Options de Combat rapproché : Sous forme reptilienne, un lloigor attaque en cognant, en mordant et en griffant. Sinon, il emploie ses pouvoirs spéciaux ou son attaque tourbillonnante.

Attaque tourbillonnante : L'arme la plus redoutable des lloigors est une sorte d'implosion, dont le bruit rappelle celui d'un roulement de tonnerre lointain. Ce type d'attaque a pour effet de déchiqueter tout ce qui se situe dans son aire d'effet, ainsi que de fissurer et de décolorer le sol à cet endroit. Les lloigors doivent dépenser au moins 100 points de magie pour soumettre une zone de 10 mètres de diamètre à un effet destructeur de ce type. Tout ce qui se trouve dans cette zone se voit alors infliger 1D100 points de dégâts. Un personnage pourra fuir à temps, s'il connaît la sinistre signification que revêtent une pulsation à peine perceptible et l'apparition dans l'air de lignes tourbillonnantes.

- Combat rapproché 30 % (15/6), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 26 % (13/5)

Protection : 8 points (cuir reptilien). Sous sa forme naturelle intangible, il n'est pas blessé par les armes physiques, même magiques.

Perte de Santé Mentale : 0/1D8 en tant que reptile, aucun s'il est invisible ; 1/1D4 pour un contact mental

Des cas de « temps perdu » sont parfois rapportés dans les villages proches des repaires lloigors. Chacun présente des éléments communs, dont une léthargie générale dans la population adulte, certains individus souffrant de crises aiguës de narcolepsie, culminant en de longues périodes dont ils n'ont aucun souvenir. À un moment, l'individu marchait tranquillement dans la rue, puis l'instant d'après, il était debout au bord d'une falaise, sans savoir comment il avait pu arriver là. Plus récemment, ces phénomènes ont été attribués à des rencontres du troisième type impliquant des OVNI.

Maigres bêtes de la nuit

Noires choses repoussantes et grotesques ayant un épiderme doux et huileux comme en ont les baleines, d'affreuses cornes courbées l'une vers l'autre, des ailes de chauve-souris dont le battement ne faisait pas de bruit, d'ignobles pattes préhensiles et des queues poilues qu'elles balançaient continuellement. Le pire de tout était qu'elles ne parlaient jamais et ne riaient jamais, car elles n'avaient pas de visage qui leur eût permis de sourire, mais seulement un vide suggestif qui devait leur en tenir lieu. Elles n'étaient capables que de saisir, de voler et de pincer, car tel est le destin des maigres bêtes de la nuit.

— H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

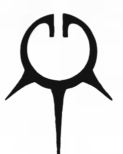
Les maigres bêtes de la nuit sont des créatures des Contrées du Rêve au service de Nodens, pour le compte duquel, entre autres choses, elles se saisissent des importuns et les emmènent dans les lieux les plus lugubres et répugnants que l'on puisse imaginer, afin qu'ils y meurent. Elles vivent en divers endroits parmi les plus reculés des Contrées du Rêve, d'où elles ne sortent que la nuit. En des temps primitifs, elles vivaient aussi dans le Monde de l'Éveil, et peut-être est-ce encore le cas. Bien qu'elles ne soient pas très intelligentes, elles semblent néanmoins comprendre certaines langues (comme le couinement des goules) et entretiennent de bonnes relations avec certaines races occultes.

Maigres bêtes de la nuit, Choses sans visages

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	70	(4D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	20	(1D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 6 / 12 en volant





Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Elles attaquent avec leurs pattes, leurs queues, leurs cornes ou leurs membres.
Saisir (manœuvre) : Une tactique fréquente des maigres bêtes de la nuit consiste à saisir leur adversaire, afin de pouvoir le « titiller » avec leur queue poilue. Elles attaquent par surprise et en masse, puis dérobent les armes de leurs ennemis avant de les submerger. Deux bêtes ou plus peuvent combiner leurs attaques pour maintenir une victime trop costaude et profiter d'un dé bonus de surnombre.
Titiller : Une sombre bête ne peut titiller qu'un ennemi qu'elle vient de saisir. Ce mode d'attaque est particulièrement énervant, car les poils de leur queue sont aussi tranchants que des rasoirs et représentent un réel danger, même s'ils n'infligent pas de dommages. La victime, désorientée et humiliée, ne peut alors plus penser à autre chose qu'à la menace qui pèse sur elle, ce qui impose un dé malus à toutes ses actions pendant 1D4 rounds ou jusqu'à ce que les chatouilles cessent. Les bêtes de la nuit savent parfaitement tirer parti des trous dans les vêtements. Des habits épais ou une armure ne sont d'aucune utilité face à ce type d'attaque.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D4 points de dégâts + impact
- Saisir (manœuvre), la victime est maintenue pour des chatouilles ou d'autres attaques
- Titiller 35 % (17/7), immobilisée 1D6 + 1 rounds (la cible doit déjà être saisie)
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : 2 points (peau)
Compétences : Discrétion 90 %.
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Mi-go, les fungi de Yuggoth

C'était des créatures rosâtres d'environ cinq pieds de long ; leur corps crustacéen portait une paire de vastes nageoires dorsales ou d'ailes membraneuses et plusieurs groupes de membres articulés ; une sorte d'ellipsoïde couverte d'une multitude de courtes antennes leur tenait lieu de tête… Parfois elles marchaient sur toutes leurs pattes et parfois uniquement sur la paire postérieure.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui chuchotait dans les ténèbres

Les mi-go sont une race interstellaire dont la base, ou colonie principale, est située sur Yuggoth (Pluton). Ils possèdent des exploitations minières dans les régions montagneuses de la Terre, où ils extraient des minerais rares. Les mi-go ne sont de toute évidence pas des animaux, mais semblent plutôt apparentés aux champignons, d'où leur nom de fungi. Ils communiquent entre eux en modifiant les couleurs de leurs têtes ressemblant à des cerveaux. Ils sont cependant capables de s'exprimer en employant les langues humaines, qu'ils prononcent alors d'une voix bourdonnante faisant penser au chant des insectes.

Incapables d'ingérer des nourritures terrestres, les mi-go doivent importer leurs repas d'autres mondes. À l'aide de leurs grandes ailes, ils volent avec grâce dans l'éther interstellaire, mais sont gauches dans l'atmosphère terrestre.
Selon certains experts, les mi-go seraient des êtres pan-dimensionnels, leurs corps semblant résonner selon des fréquences inhabituelles. On se rend compte de ce phénomène en tentant de les prendre en photo ou de les filmer. Ils ne laissent aucune trace sur les pellicules classiques. Il serait sans doute possible d'utiliser un appareil numérique de haute définition ou un bain modifié par un chimiste de premier ordre, mais si quelqu'un y est déjà parvenu, il ne s'est pas fait connaître.

Lorsqu'ils sont blessés, les mi-go peuvent apparemment rattacher les membres perdus ou les faire repousser à volonté. Après la mort, il ne leur faut que quelques heures pour se dissoudre en une gelée translucide qui sèche rapidement, ne laissant qu'une tache huileuse.
Ils adorent à la fois Nyarlathotep et

Shub-Niggurath, et peut-être d'autres Grands Anciens. Pour faciliter le déroulement de leurs opérations sur Terre, ils n'hésitent pas à engager des agents humains et entrent parfois en contact avec des sectes. Des rencontres inopinées seraient à l'origine de la légende de l'Abominable Homme des Neiges des régions himalayennes, ainsi que de la plupart des histoires d'extraterrestres et de soucoupes volantes.

Scientifiques enthousiastes, les mi-go sont capables de prouesses chirurgicales étonnantes. Ainsi, une de leurs spécialités consiste à prélever le cerveau d'un homme pour le placer ensuite dans un tube en métal où il continuera à vivre. Grâce à un appareillage approprié, cet organe peut voir, entendre et parler, ce qui permet aux mi-go de communiquer avec lui. Ces êtres emploient essentiellement ce procédé pour emmener les individus qui ne supporteraient pas le vide de l'espace dans leurs avant-postes ou vers d'autres étoiles.

Pouvoirs distinctifs

Hypnose : En introduisant des fréquences ultra et infra-soniques dans son bourdonnement, un mi-go peut placer les humains qui l'écoutent en état de transe. Toutes les personnes dans un rayon de douze mètres doivent réussir un test opposé de POU sous peine d'être incapables de la moindre action. Les mi-go peuvent communiquer par télépathie avec les humains, ce qui leur coûte 1 point de magie tous les cinq rounds. L'humain peut résister à la communication grâce à un test opposé de POU.

Lumières du vide : Le mi-go crée une zone d'où les photons ne parviennent pas à émerger. Le mi-go doit dépenser 1 point de magie par mètre cube de ténèbres souhaité. Aucune lumière ne s'échappe de la zone ainsi affectée, ce qui en fait une protection visuelle utile pour ces êtres fragiles. Les ténèbres peuvent prendre la forme d'un drap ou d'une sphère.

Sortilèges : Un mi-go a 25 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Mi-go,Scientifiques énigmatiques de Yuggoth

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	50	(3D6) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 7 / 13 en volant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Au corps à corps, les fungi de Yuggoth attaquent avec leurs deux pinces de crabe.
Saisir (manœuvre) : Ils peuvent également tenter d'attraper une victime (d'une carrure égale ou inférieure), puis s'envoler en l'emportant avec lui dans les airs pour la lâcher ou l'amener si haut que la pression fait exploser ses poumons.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Saisir (manœuvre), peut porter une victime d'une carrure égale ou inférieure
- Esquive 35 % (17/7)

Protection : Aucune, mais du fait de la nature extraterrestre de leur corps, toutes les armes perforantes (y compris les balles) ne leur infligent que des dégâts minimums.
Perte de Santé Mentale : 0/1D6



Peuple serpent

Ils marchaient en ondulant, dressés sur des membres acquis avant l'apparition des mammifères, leurs corps bigarrés et imberbes se courbaient avec une grande souplesse. Tandis qu'ils allaient et venaient, ils prononçaient de leur puissante voix sifflante une étrange incantation.

— Clark Ashton Smith,
Les Sept sortilèges

Ces êtres humanoïdes possèdent deux bras et deux jambes, mais aussi des écailles, une queue et une tête ophidienne. Race cultivée et évoluée, elle est souvent vêtue de robes. Yig est leur plus grand dieu, en tant que père de tous les serpents. Certains blasphémateurs ont préféré se tourner vers Tsathoggua dans des temps reculés, mais ils furent détruits par un dieu vindicatif il y a plusieurs millions d'années. Il est peu probable que des survivants continuent à réciter des litanies hérétiques.

Le peuple serpent a connu une période prospère, en Valusie, avant l'apparition des dinosaures, il y a plus de deux cent soixante-dix millions d'années. Ses membres édifièrent des cités de basalte noir et livrèrent plusieurs guerres au cours des premiers âges, à l'ère permienne ou peut-être même avant. Ils étaient alors de grands sorciers et des savants aux connaissances immenses. Ils consacraient une énergie intense à invoquer des démons effroyables et à concocter des poisons violents. Ce premier royaume s'est effondré il y a deux cent vingt-cinq millions d'années, avec la venue des dinosaures. Les hommes serpents se réfugièrent dans des forteresses souterraines très profondes, la plus grande étant Yoth. À cette époque, leurs connaissances scientifiques se développèrent encore et leur permirent de manipuler la vie elle-même.

Pendant la préhistoire humaine, le peuple serpent érigea son deuxième royaume dans le continent Thurien. Il disparut encore plus vite que la Valusie, cette fois-ci à cause des humains qui affirmaient que cette terre leur

appartenait. Les hommes serpents reculèrent sans cesse devant les hordes ennemies, jusqu'à la chute de leur dernière citadelle, Yanyoga, en 10 000 av. J.-C. De nos jours, la majorité des hommes serpents survivants sont dégénérés et atteints de nanisme. Par rapport à la fiche moyenne, la réduction des caractéristiques va jusqu'à un tiers. Il est toutefois possible de rencontrer, de temps à autre, un homme serpent non dégénéré ayant conservé tous les attributs de sa race et bénéficiant toujours des faveurs de Yig. D'autre part, certains individus en hibernation, appelés dormeurs, attendent depuis plusieurs milliers d'années ou plus. Ils se réveillent parfois, au grand regret de l'humanité. Les hommes serpents de cette troisième catégorie sont plus intelligents et plus puissants que leurs frères modernes. Ils sont pour la plupart de formidables sorciers.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Un homme serpent non dégénéré connaît au moins 2D6 sorts. Parmi leurs sortilèges préférés, on compte une illusion donnant au lanceur l'aspect d'un humain normal. Grâce à elle, ils peuvent infiltrer la société humaine (cf. *Ressemblance dévorante*, page 263).
Les spécimens dégénérés, en revanche, ont peu de chance d'en connaître.

Technologie : Étant de grands scientifiques, les hommes serpents ont accès à des gadgets utiles, ou la possibilité de les construire eux-mêmes.

Hommes serpents, Non-dégénérés

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	50	(3D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	80	(3D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

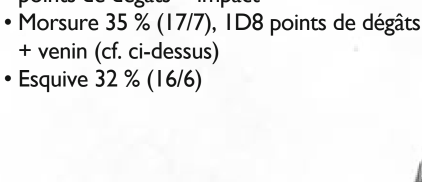
Points de vie moy. : 10
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Le peuple serpent dispose des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Leurs ergots préhensiles manient sans peine les armes de fabrication humaine.
Morsure : La morsure d'un homme serpent inocule un venin dangereux. La victime doit réussir un test extrême de CON. En cas d'échec, elle subit 1D8 points de dégâts.

- Combat rapproché 50 % (25/10), 1D3 points de dégâts + impact
- Morsure 35 % (17/7), 1D8 points de dégâts + venin (cf. ci-dessus)
- Esquive 32 % (16/6)

Protection : 1 point (écailles)
Compétences : Biologie 40 %, Chimie 40 %, Intimidation 60 %, Trouver Objet Caché 35 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D6





Polypes volants

Une horrible race ancienne d'entités à demi polypes et absolument inhumaines… Elles n'étaient que partiellement matérielles et avaient le pouvoir de se déplacer dans les airs, bien que dénuées d'ailes… Quelques indices d'une souplesse monstrueuse et des manifestations temporaires d'invisibilité… On leur associe également des sifflements et de colossales empreintes de pas formées de cinq pouces circulaires.

— H. P. Lovecraft,
Dans l'abîme du temps

Arrivée de l'espace il y a environ sept cent cinquante millions d'années, cette race de conquérants sans nom a construit des cités de tours de basalte sans fenêtres sur Terre et sur trois autres planètes du système solaire. Attaquée par la Grande Race de Yith, elle fut finalement vaincue et repoussée dans les profondeurs. À la fin du Crétacé, elle a quitté ses repaires souterrains pour exercer sa vengeance en exterminant la Grande Race.

De nos jours, les polypes habitent toujours leurs cavernes, apparemment satisfaits de leur sort. Ils annihilent tous les intrus qui tombent sur leurs demeures. Les entrées sont cachées au cœur de ruines anciennes, de grands puits scellés par des couvercles de pierre. Au fond de ces cavités reposent les polypes, de féroces guerriers extraterrestres, dotés d'une variété confondante d'attaques.

D'anciens récits leur prêtent le pouvoir de contrôler le vent, de provoquer des catastrophes naturelles et de dévaster les individus.

Pouvoirs distinctifs

Invisibilité : En dépensant 1 point de magie par round, un polype se rend totalement invisible. Cependant, il est toujours possible de le localiser approximativement grâce au chuintement écœurant qu'il émet en permanence. Un investigateur tentant de frapper un polype invisible doit réussir un test d'Écouter pour le repérer. Il peut ensuite attaquer avec un dé malus. Les polypes changeant constamment d'état entre l'opacité et l'invisibilité, il est nécessaire d'effectuer un test de chance lors de chaque attaque. S'il échoue, le polype change

de phase juste à ce moment-là et le test d'attaque se fait avec un dé malus. Quand un polype est invisible, il n'attaque pas avec ses tentacules, mais peut toujours employer une attaque de vent ou lancer des sorts.
Sortilèges : Un polype a 70 % de chances de connaître 1D10 sorts.

Polypes volants, Terreurs des ténèbres souterraines

Carac.	Moy.	Jet
FOR	250	(4D6+36) x5
CON	125	(2D6+18) x5
TAI	250	(4D6+36) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	70	(4D6) x5
POU	80	(3D6+6) x5

Points de vie moy. : 37
Impact moy. : +5D6 (mais il ne s'en sert que pour son pouvoir de bourrasque)
Carrure moy. : 6
Points de magie moy. : 16
Mouvement : 8 / 12 en volant

Combat

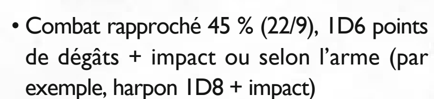
Attaques par round : 2D6. Chaque round, lancez 2D6 pour déterminer le nombre de tentacules qui se forment. Il ne peut utiliser qu'une attaque à base de vent par round.
Options de Combat rapproché : Le corps des polypes forme continuellement des tentacules qui se dissolvent peu après. Les dommages qu'ils infligent sont toujours de 1D10. En raison de la nature partiellement non matérielle de ces entités, les dégâts infligés par des tentacules sont directement appliqués aux points de vie, en ignorant toute forme de protection. La blessure prend la forme d'une irritation ou d'un dessèchement dû au vent.
Note : L'utilisation de chacun de leurs pouvoirs sur le vent leur coûte 1 point de magie par round.
Bourrasque : Cette attaque affecte un cylindre de 10 mètres de diamètre émanant du polype, jusqu'à une portée de base de 20 mètres. Elle inflige des dégâts égaux à son impact. L'aire d'effet peut s'étendre au-delà de 20 mètres, mais elle perd 1D6 points de dégâts par multiple de la distance de base. Ainsi, une cible à 39 mètres subit 4D6 points de dégâts (impact moins 1D6) et une autre à 41 mètres encaisse seulement 3D6 points de dégâts. Les victimes d'une bourrasque voient leur peau se dessécher et flétrir et leurs chairs être cisaillées par le vent, jusqu'à exposer l'os. Le choc les fait reculer d'un mètre par point de vie perdu.
Attaque immobilisante : Les polypes ont une méthode mystérieuse pour capturer leurs proies. Utilisée de cette façon, l'attaque a une portée d'un kilomètre. Elle ne perd rien de sa puissance si elle doit emprunter des chemins tortueux ou des couloirs abrupts. Le vent émanant de la créature a un effet aspirant sur sa cible. Elle ralentit et doit effectuer un test opposé de FOR contre le POU du polype. Le pouvoir est moins efficace au-delà de 200 mètres, ce qui se traduit par un dé bonus. Si le polype l'emporte, la victime ne peut pas se déplacer durant le round. Si c'est la victime qui gagne, elle peut se déplacer normalement. Le polype volant peut se déplacer à sa vitesse normale lorsqu'il utilise ce pouvoir, ce qui lui permet de pourchasser une proie intéressante tout en la ralentissant.
Cette technique peut être utilisée sur plusieurs cibles, à condition qu'elles se trouvent à 30 mètres l'une de l'autre. La deuxième reçoit un dé bonus sur son test opposé de FOR, la troisième deux dés bonus, et ainsi de suite. Le polype choisit ses cibles.
Attaque tourbillon : Les polypes peuvent s'y prendre à plusieurs pour générer une véritable tempête. Les vents atteignent alors une vitesse d'un demi-kilomètre/heure par point de POU des polypes participants. Il s'agit là de l'œil du cyclone, la vitesse baissant de 5 km/h tous les 200 mètres de distance. Un groupe de polypes peut déclencher un ouragan dans une région de quelques kilomètres carrés. Les cibles subissent 1D4 points de dégâts par 20 km/h au-delà de 100, la moitié si elles réussissent un test de chance.

- Combat rapproché 85 % (42/17), 1D10 points de dégâts
- Bourrasque 70 % (35/14), impact (diminué de 1d6 par 20 mètres de distance)
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : 4 points, plus l'invisibilité. L'extraterrestre ne subit que les dégâts minimaux des armes physiques, qui sont ensuite réduits de 4 points par sa protection. Les armes enchantées infligent des dégâts normaux, tout comme les attaques basées sur la chaleur ou l'électricité.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20







Profonds

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre… Leur voix coassante… avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les Profonds forment une race amphibie dont la principale fonction consiste à servir Cthulhu et deux êtres connus sous les noms de Père Dagon et Mère Hydra. Confinés dans les abysses intemporelles, ils mènent une existence arrogante et quasi illimitée, où se mêlent froide beauté et cruauté inimaginable. Ils se réunissent pour procréer ou adorer le Grand Cthulhu, mais ne cherchent pas le contact physique comme les humains. Ce sont des créatures exclusivement marines, on ne les rencontre jamais en eau douce. Ils possèdent de nombreuses cités immergées, dont une se trouve au large du Massachusetts, près d'Innsmouth et d'autres seraient non loin de l'Angleterre.

Ils sont parfois vénérés par des humains désireux de s'accoupler avec eux, car ils sont virtuellement immortels, ne connaissant que rarement une mort naturelle, et les hybrides nés de leurs unions contre-nature confèrent à leurs adeptes une sorte de pérennité éternelle.

Pouvoirs distinctifs

Respiration aquatique : Habitants des océans, les Profonds n'ont besoin d'aucune aide extérieure pour respirer sous l'eau. Amphibies, ils sont également à l'aise à la surface.**Sortilèges :** Un Profond a 40 % de chances de connaître 1D4 sorts.

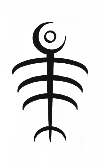
Profonds, Maîtres amphibies des profondeurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	80	(3D6+6) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8 / 10 en nageant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les Profonds manient des armes, comme les humains. Ils affichent une certaine préférence pour les harpons et les tridents.



- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact ou selon l'arme (par exemple, harpon 1D8 + impact)
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 1 point (peau et écailles)
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Pendant des siècles, les Profonds ont dû bâtir leurs fabuleuses cités sous les flots, au plus profond des fosses océaniques, là où nul homme ne pouvait les voir. On ne trouvait un écho de leur existence que dans les récits et les mémoires de marins, de pêcheurs et de récolteurs de perles, qui racontaient avoir vu des bijoux étranges, d'immenses pierres taillées, souvent incrustées de perles, et, bien sûr, des sirènes.
Si on prenait la peine de les rassembler et de les étudier méticuleusement, ces histoires permettraient d'identifier les régions abritant des communautés de Profonds. Quelques noms circulent, comme Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-lei et G'll-oo.





Serviteurs de Gla'aki

Une main sortit de terre pour le soulever… c'était celle d'un cadavre, exsangue et squelettique, aux ongles incroyablement longs.

— R. Campbell,
L'Habitant du lac

Les esclaves de Gla'aki sont des choses mortes vivantes créées par ses épines. Devenues des extensions de leur créateur, elles partagent ses souvenirs, tout en restant capables d'actions individuelles.

Initialement, les serviteurs conservent leur apparence humaine, bien que rigides et cadavéreux. Avec le temps, ils se décomposent et prennent un aspect macabre plus en phase avec leur état. Six décennies après leur mort, les serviteurs de Gla'aki risquent la décomposition verdâtre s'ils sont exposés à une lumière vive, comme celle du soleil. Les premiers effets se font sentir immédiatement, détruisant la créature en quelques heures.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : En règle générale, les serviteurs de Gla'aki ne connaissent aucun sort, à part ceux qu'ils ont pu apprendre de leur vivant et ceux que Gla'aki a pu leur enseigner (à la discrétion du gardien).

Serviteurs de Gla'aki, Esclaves décomposés

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	105	(3D6 x10)
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	15	(1D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 5

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les serviteurs de Gla'aki disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Ils emploient parfois des armes, avec une préférence pour les faucilles.

- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts + impact ou selon l'arme (habituellement une faucille, 1D6+1 points de dégâts + impact)
- Esquive 10 % (5/2)

Protection : aucune
Perte de Santé Mentale : Aucune s'il a encore une apparence humaine ; 1/1D8 s'il ressemble à un mort-vivant ; 1/1D10 s'il est détruit par la décomposition verdâtre.

Serviteurs des Dieux Extérieurs

Gardant la posture accroupie d'un crapaud, ces créatures changeaient constamment de forme et d'aspect. Une ululation aiguë et spectrale les accompagnait, dont je ne parvenais pas à discerner la source.

— August Derleth,
Le Rôdeur devant le seuil

Ressemblant vaguement à des grenouilles, ou peut-être à des pieuvres ou des calmars, ces êtres amorphes progressent par roulement, glissade ou embardée. L'instabilité de leur corps, pris dans une contorsion blasphématoire, rend difficiles les tentatives de description.

Les serviteurs suivent leurs maîtres dans leurs déplacements, notamment à la cour d'Azathoth. Ces flûtistes démoniaques jouent les airs sur lesquels dansent leurs maîtres. Pour une oreille humaine, ce bruit évoque un chant funèbre strident, allant crescendo vers une cacophonie démente. Ils jouent parfois pour des groupes d'adorateurs, participant à l'invocation de divinités ou d'entités ténébreuses. Quoi qu'il en soit, l'être appelé arrive 1D3+1 rounds après l'annonce du serviteur. Il se retourne à la demande du serviteur, ou 2D6 rounds après sa mort, ou selon son bon plaisir. L'invocation coûte un point de magie au serviteur, plus un point par cinq rounds de présence de l'être invoqué.

Pouvoirs distinctifs

Musique démente : La mélodie discordante jouée par ces créatures affecte les humains qui l'écoutent. Ils doivent effectuer un test de Santé Mentale tous les deux rounds. Un échec se solde par la perte de 1D4 points de Santé Mentale. Des magiciens instruits supposent que les personnes perdant l'esprit de cette façon deviennent à leur tour des serviteurs, condamnés à danser sur l'air des Dieux Extérieurs pour l'éternité.

Sortilèges : Un serviteur connaît au moins 1D10 sorts, dont 1D10 sorts d'appel et d'invocation.

Serviteurs des Dieux Extérieurs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6) x5
CON	80	(3D6+6) x5
TAI	100	(4D6+6) x5
DEX	80	(3D6+6) x5
INT	85	(5D6) x5
POU	95	(2D6+12) x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 19
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 4
Options de Combat rapproché : Le serviteur projette une masse de tentacules grouillants sur son adversaire. En cas de succès, lancez 1D3 pour déterminer le nombre de tentacules ayant atteint leur cible. Plutôt que blesser, elles peuvent également saisir une proie, à l'aide d'une manœuvre. La portée des tentacules est égale à un cinquième de la TAI du monstre, en mètres.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact par tentacule
- Esquive 41 % (20/8)

Protection : Aucune, mais les armes physiques ne le blessent pas. Les sorts et les armes magiques infligent leurs dégâts habituels. Régénère 3 points de vie par round tant qu'il est en vie.
Perte de Santé Mentale : 1/1D10



Shantaks

Rien à voir avec les oiseaux ou les chauves-souris que l'on trouve sur terre… ils étaient plus gros que des éléphants, avec une tête digne d'un cheval… L'oiseau-shantak était couvert d'écailles plutôt que de plumes, et des écailles très glissantes.

— H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Décrits comme bruyants et hideux, les shantaks occupent de vastes cavernes, où leurs ailes poisseuses sont maculées de moisissure et de salpêtre. Les serviteurs des Dieux Extérieurs les dressent en tant que montures. Toutefois, ils craignent les maigres bêtes de la nuit, qu'ils fuient à vue.
On a déjà vu un shantak, capable de voler dans l'espace, emporter un cavalier imprudent jusqu'au trône d'Azathoth.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : aucun

Shantaks, Montures ailées éléphantesques

Carac.	Moy.	Jet
FOR	170	(4D6+20) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	250	(4D6+36) x5
DEX	50	(2D6+3) x5
INT	15	(1D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 31
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 6 / 18 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Ces grands monstres peuvent donner des coups ou mordre leurs adversaires.
Mordre et tenir (manœuvre) : Ils peuvent maintenir un adversaire mordu dans leur gueule.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et tenir (manœuvre), 2D6+2 points de dégâts, puis 1D6 points de dégâts par round
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 9 points (peau)
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

On pense que des shantaks obéissent à Nyarlathotep et peut-être au Wendigo (Ithaqua), bien que ces rumeurs soient difficiles à vérifier. Le *Livre d'Eibon* raconte comment l'un d'eux a été invoqué pour servir de monture. Une fois le sorcier sur son dos, la créature a ignoré ses ordres et s'est dirigée tout droit vers la cour d'Azathoth. Heureusement pour lui, le voyageur a eu la présence d'esprit d'abattre le shantak, ce qui lui a sauvé la vie.



Shoggoths

La colonne plastique d'iridescence noire et fétide se répandait derrière nous à une allure de plus en plus rapide, poussant devant elle des volutes de brume pâle. Cette chose effroyable, indescriptible, plus vaste qu'aucun train souterrain, conglomérat de bulles protoplasmiques légèrement phosphorescentes, sur lequel des milliers d'yeux provisoires apparaissaient et disparaissaient comme des pustules de lumière verdâtre, se ruait vers nous en écrasant les pingouins terrifiés sur le sol que le passage de ses semblables avait débarrassé de toute trace de poussière. De nouveau retentit le cri surnaturel : « Tekeli-li ! Tekeli-li ! »

— H. P. Lovecraft,
Les Montagnes hallucinées

Les shoggoths comptent parmi les monstres les plus horribles du Mythe. Sacs de protoplasme d'environ cinq mètres de diamètre, ces créatures amphibies se dotent à volonté de membres, d'organes sensoriels et d'autres appendices adaptés à leurs besoins. Ils sont en outre capables d'imiter d'autres formes de vies et doués d'une force surhumaine. Leurs modes de communication dépendent des souhaits de leurs maîtres du moment.

Abdul Alhazred lui-même tenta désespérément de prétendre qu'il n'en restait plus sur Terre, si ce n'est dans les rêves les plus démentiels. Pourtant, ils existent bel et bien, au service de races telles que les Profonds. Irascibles de nature, au fur et à mesure qu'ils développent leur intelligence, ils se montrent de plus en plus rebelles et se mettent à imiter leurs maîtres. Ils sont responsables de l'anéantissement de leurs créateurs originels, les Choses Très Anciennes, qu'ils ont exterminés au cours d'une révolte.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : aucun. Toutefois, certains individus particulièrement âgés possèdent les connaissances et les facultés nécessaires pour lancer des sorts.

Shoggoths, Iridescences fétides

Carac.	Moy.	Jet
FOR	315	(18D6) x5
CON	210	(12D6) x5
TAI	420	(24D6) x5
DEX	15	(1D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 63
Impact moy. : +8D6
Carrure moy. : 9
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 10 en roulant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : En combat, un shoggoth couvre une zone de cinq mètres de côté. Il produit à volonté des tentacules, des griffes ou d'autres appendices avec lesquels écraser ses ennemis. Un investigateur ayant la malchance d'être frappé par un shoggoth risque d'être enveloppé.
Envelopper : Chaque personne enveloppée par un shoggoth est attaquée séparément. Elle doit réussir un test opposé de FOR pour éviter d'être absorbée. Si le shoggoth s'attaque de cette manière à plusieurs adversaires à la fois, il doit répartir sa FOR entre eux.
Un individu emprisonné dans la masse noire d'un de ces monstres ne peut lutter qu'au cours des rounds où il parvient, au préalable, à réussir un test de FOR. Chaque round, une victime ainsi aspirée encaisse des dégâts équivalant à l'impact du shoggoth, sous forme de blessures dues à l'écrasement, fractures des membres, etc.
Un shoggoth peut envelopper autant d'ennemis que désiré, tant que leur TAI cumulée ne dépasse pas la sienne.
- Combat rapproché 70 % (35/14), peut infliger des dégâts égaux à son impact ou envelopper sa cible (cf. ci-dessus)
- Esquive 8 % (4/1)

Protection : Aucune, mais le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu et les couteaux, ne leur infligent que 1 seul point de dégâts. De plus, les shoggoths régénèrent 2 points de dégâts par round.
Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20

Si la science génétique en est encore à ses balbutiements, il viendra un jour où elle aura suffisamment progressé pour déceler un code, pour l'instant inconnu, commun à toutes les cellules vivantes. Son activation modifie la cellule, lançant un processus d'hybridation et d'évolution rapide tel que l'on n'en a jamais vu dans la nature. Il permet aux chairs de s'adapter à leur environnement. Quelle sera la réaction de l'humanité face à cette part de shoggoth en chacun de nous ?



Seigneurs shoggoths

Les seigneurs shoggoths ont poussé à un point inconcevable la maîtrise de leur propre corps. Leur race a décru en taille depuis que l'homme moderne a croisé sa route pour la première fois. Qu'ils sont agiles maintenant ! Polymorphes suprêmes, oui, mais avant tout incarnation de l'horreur.

— Michael Shea, *Fat Face*

Les seigneurs shoggoths sont des descendants plus petits et plus intelligents de leurs ancêtres monstrueux. Suite à une bizarrerie de l'évolution ou peut-être grâce à l'intervention involontaire d'une entité ou d'une autre espèce, une poignée de shoggoths ont acquis une intelligence avancée, leur permettant d'endosser l'apparence et le discours d'êtres humains.

Lorsqu'ils prennent une forme humaine, ces êtres sont systématiquement obèses et imberbes. Rusés et charmeurs, ils restent quelque peu maladroits dans leurs interactions sociales. Bien qu'un seigneur shoggoth puisse permuter à loisir entre ses deux formes, maintenir son apparence humaine durant des périodes prolongées réclame une concentration et un contrôle de tous les instants. La surprise, la colère ou un moment d'inattention peut l'amener à reprendre sa terrible silhouette gélatineuse. Protégeant jalousement leurs secrets et leurs identités, ces créatures vivent et mangent seules. Elles éliminent sans pitié des investigateurs trop curieux qui mettraient le nez dans leurs affaires et risqueraient de les démasquer.

Les seigneurs shoggoths infiltrent la société humaine par amusement… et pour se nourrir. Seuls les humains exhibent cette compréhension délicieusement horrible qui fait tout le sel d'un bon repas. Fondamentalement hédonistes, les seigneurs shoggoths ne se préoccupent que de leur satisfaction personnelle. Bien que plus sophistiqués que la plupart des prédateurs, ils n'échappent pas aux querelles de territoire et aux vendettas sanglantes. Par ailleurs, ils ne sont pas grégaires, ne meurent pas de causes naturelles et ne se reproduisent pas.

Vu le niveau de concentration nécessaire pour maintenir leur travestissement, certaines caractéristiques sont plus basses sous forme humaine que sous leur forme d'origine.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : connaît 1D3 sorts au choix du gardien.

Seigneurs shoggoths, Monstruosités corpulentes

Sous forme humaine

Carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(2D6+8) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	65	(3D6+3) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(3D6+3) x5
APP	30	(1D6+3) x5
ÉDU	50	(3D6) x5

Sous forme de shoggoth

Carac.	Moy.	Jet
FOR	120	(4D6+10) x5
CON	155	(6D6+10) x5
TAI	65	(3D6+3) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(3D6+3) x5

Points de vie moy. : 13 (sous forme humaine) / 22 (sous forme de shoggoth)
Impact moy. : +1D4 (sous forme humaine) / +1D6 (sous forme de shoggoth)
Carrure moy. : 1 (sous forme humaine) / 2 (sous forme de shoggoth)
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 8 en marchant / 10 en roulant

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché : Un seigneur shoggoth va tenter d'englober ses proies vivantes dans son corps gélatineux. Lorsqu'il attrape une proie, il la maintient contre lui, et l'attire à l'intérieur, où il va la digérer lentement. Les fluides acides commencent leur travail de décomposition, infligeant 1D6 points de dégâts par round à la victime.

Les investigateurs avalés peuvent tenter de se libérer une fois par round, avec un test opposé de FOR. Contrairement à leurs ancêtres plus larges, un seigneur shoggoth ne peut envelopper qu'une victime à la fois. Lorsqu'il se nourrit, il ne peut plus utiliser son attaque d'écrasement, mais il peut toujours frapper à coup de pseudopodes.

- Combat rapproché 90 % (45/18), 1D6+2 points de dégâts + impact correspondant à sa forme actuelle, ou avaler une cible, 1D6 points de dégâts d'acide par round jusqu'à la mort de la victime.
- Esquive 26 % (13/5)

Protection : Aucune, mais le feu et l'électricité ne leur font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu et les couteaux, ne leur infligent que 1 seul point de dégâts. De plus, les shoggoths régénèrent 2 points de dégâts par round.

Compétences : Charme 70 %, Discrétion 65 %, Intimidation 60 %, Persuasion 60 %, plus d'autres à la discrétion du gardien.

Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20 sous sa forme originale ; 1/1D3 supplémentaires pour assister au passage de sa forme humaine à celle de shoggoth.



Sombre rejeton

Quelque chose de sombre sur le chemin, quelque chose qui n'était pas un arbre. Quelque chose de grand et noir, tapi là à attendre, avec des bras noueux qui se tordaient et se nouaient… Il gravit le versant de la colline en rampant… et je reconnus la chose noire de mes rêves… cette chose gélatineuse noueuse et vaseuse, en forme d'arbre, venue des bois. Elle montait en rampant, s'appuyant sur ses sabots, sur ses bouches et ses bras tordus.

— Robert Bloch,
Manuscrit trouvé dans une maison abandonnée

Ces êtres ont la forme d'essaims mouvants de noirs tentacules visqueux et enchevêtrés. Çà et là, à la surface de leur corps, sont disséminées des bouches sans lèvres dont suinte de la bave verte. Des tentacules terminés par des sabots noirs leur permettent de se déplacer.

Leur silhouette rappelle vaguement celle d'un arbre, dont le tronc serait formé par les courts appendices qu'ils utilisent pour marcher, leur corps tentaculaire faisant un peu penser à un amas de branches. Les sombres rejetons dégagent une odeur de tombe fraîchement ouverte et mesurent de 4 à 7 mètres de haut.

Ces êtres sont les fameux « chevreaux » dont fait mention le titre attribué à Shub-Niggurath: le « Bouc Noir des Bois aux Mille Chevreaux ». Très proches de cette divinité, ils ne sont présents que dans les régions où elle fait l'objet d'un culte bien implanté. Ils font alors office de mandataires de Shub-Niggurath en acceptant les sacrifices qui lui sont offerts, tenant lieu d'idoles à ses fidèles et tuant tous ceux qui n'adorent pas leur « père », dont ils colportent le culte de par le monde. Fort heureusement, il est rare qu'on les rencontre…

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Chaque sombre rejeton connaît un nombre de sorts égal à un dixième de son INT.

Sombre rejeton de Shub-Niggurath

Carac.	Moy.	Jet
FOR	220	(4D6+30) x5
CON	80	(3D6+6) x5
TAI	220	(4D6+30) x5
DEX	80	(3D6+6) x5
INT	70	(4D6) x5
POU	90	(5D6) x5

Points de vie moy. : 30
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : 5
Points de magie moy. : 18
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 5. Il ne peut utiliser son attaque de piétinement qu'une fois par round.

Options de Combat rapproché : Au milieu de sa masse de tentacules, un sombre rejeton possède généralement quatre appendices sinueux et plus épais. Il s'en sert pour frapper ses adversaires et les blesser. Il peut également donner des coups de sabot ou écraser ses ennemis sous son poids.

Saisir (manœuvre) : À l'aide de ses tentacules, un sombre rejeton peut saisir jusqu'à quatre victimes. Une fois happée, la proie est aussitôt apportée jusqu'à l'une des bouches-suçoirs du chevreau, qui lui fait perdre 1D10+5 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement.

Piétiner : Un sombre rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de moult grognements et mugissements. Il peut ainsi écraser jusqu'à 1D4 adversaires humains, s'ils se tiennent suffisamment près les uns des autres.

- Combat rapproché 80 % (40/16), impact
- Saisir (manœuvre) immobilisé et maintenu, perte de 1D10+5 points de FOR par round
- Piétiner 40 % (20/8), 2D6 points de dégâts + impact
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : Les rejetons étant constitués de matière non terrestre, les armes à feu ne leur infligent jamais plus d'un point de dégâts (deux points en cas d'empalement). Les armes blanches délivrent les dégâts normaux, alors que la chaleur, les explosifs, les acides, l'électricité ou les poisons n'ont aucun effet.

Compétences : Discrétion 30 % (dé bonus dans les bois)

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D10

De récentes études archéologiques dans le centre de l'Angleterre ont exhumé les traces d'un étrange culte de la fertilité païen. Outre une dévotion malsaine envers les arbres, il pratiquait des rites abominables, au cours desquels de jeunes vierges étaient sacrifiées à une chose appelée « l'arbre décrépissant ».

Faut-il relier ces découvertes aux déclarations de quelques anciens d'Amazonie, parlant de région où la jungle se déplace par elle-même, et où il faut faire des offrandes aux « Très Grands » pour satisfaire leur appétit ? En effet, une poignée de voyageurs ont rapporté avoir été réveillés par des plantes poussant sur leurs tentes. Certains vont jusqu'à prétendre s'être réveillés alors qu'une liane s'enroulait autour d'un de leurs membres.



Tcho-tchos

Nous étions attaqués par une horde de petits hommes – les plus grands ne devaient pas mesurer plus d'un mètre vingt – dont les yeux singulièrement petits étaient enfoncés profondément dans leurs crânes chauves et bombés. Ces… assaillants s'abattirent sur le groupe et tuèrent hommes et animaux avec leurs brillantes épées, avant que les nôtres n'aient eu le temps de sortir leurs armes.

— August Derleth et Mark Schorer, *The Lair of The Star-Spawn*

Le plateau dévasté de Tsang au Tibet ne serait qu'une matérialisation dans notre espace-temps de Leng la redoutable. C'est là, et dans quelques autres régions reculées, que vivent les tribus des tcho-tchos. À l'aube des temps, Chaugnar Faugn créa une race d'esclaves, les miri nigri. Il aurait façonné ses êtres nains à partir de la chair d'amphibiens primitifs. On prétend que c'est en s'accouplant avec ces horribles créatures que des hommes donnèrent naissance à la race hybride et malfaisante des tcho-tchos. Leurs descendants ont une apparence nettement humaine et peuvent être de toutes tailles, mais leur sang miri les condamne à naître avec une fragilité mentale naturelle, que d'effroyables cérémonies et rituels ne tardent jamais à éroder. Chez eux, la cruauté et l'envie de torturer sont une seconde nature.

Les diverses tribus tcho-tchos adorent toutes sortes de Grands Anciens, et pas seulement Chaugnar Faugn.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Les prêtres et autres religieux de cette ethnie connaissent toujours au moins trois sortilèges, qui comprennent en principe une formule de contact et le Signe de Voor.



Tcho-tchos, Adorateurs cruels et sauvages des dieux sombres

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	50	(3D6) x5
TAI	45	(2D6+2) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Note : La Santé Mentale est réduite de moitié chez les enfants et est nulle chez les adultes.

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Les tcho-tchos disposent des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Ils peuvent manier des armes humaines.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D3 points de dégâts + impact ou selon l'arme
- Esquive 26 % (13/5)

Protection : aucune

Compétences : Discrétion 60 %, Intimidation 40 %, Nager, 45 %, Pister 50 %

Perte de Santé Mentale : 0/1D3



Vagabonds dimensionnels

S'avançant vers lui dans le noir, il y avait une forme noire géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière malgré l'absence d'expression de sa face.

— H. P. Lovecraft et Hazel Heald, *L'Horreur dans le musée*

Peu de choses sont connues à propos de ces êtres, mis à part leur nom et la description de la dépouille d'un des leurs. On présume qu'il s'agit d'entités capables de vagabonder entre les dimensions et les mondes de l'univers, mais ne passant que peu de temps sur chacune des planètes qu'elles visitent. Si la rumeur veut qu'elles servent occasionnellement des Dieux Extérieurs ou même des Grands Anciens, leurs motivations individuelles restent un mystère.

Pouvoirs distinctifs

Voyage trans-dimensionnel : Ils peuvent changer de plan d'existence à volonté, avec pour seul signe annonciateur de leur départ imminent un léger frémissement des contours de leur manifestation matérielle et la disparition progressive de celle-ci. Cette phase de transition leur coûte 4 points de magie et prend 1 round entier. Au cours de cette période, il est possible de les attaquer sans qu'ils puissent répliquer. Les vagabonds dimensionnels peuvent emmener un objet ou un être vivant, lorsqu'ils se rendent dans une autre dimension. Il leur suffit pour cela de le saisir avec leurs serres et de dépenser 1 point de magie par 50 points de TAI de l'objet ou l'être en question. On retrouve rarement ceux qu'ils emportent ainsi…

Sortilèges : Un vagabond dimensionnel a 40 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Vagabonds dimensionnels, voyageurs entre les dimensions

Carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12) x5
CON	80	(3D6+6) x5
TAI	95	(2D6+12) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Les vagabonds dimensionnels attaquent avec leurs deux griffes antérieures ou d'autres parties de leur corps. Ils peuvent également tenter d'attraper un adversaire pour disparaître avec lui dans une autre dimension.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1d8 points de dégâts + impact
- Saisir (manœuvre), victime tenue et immobilisée pour 1 round avant de disparaître Dieu sait où
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : 3 points (cuir épais)
Perte de Santé Mentale : 0/1D10

Vampires de feu

Alors apparurent des milliers de minuscules points lumineux… Ces myriades de points étaient des entités vivantes faites de flammes ! En effet, dès qu'elles touchaient quelque chose, cela prenait feu.

— August Derleth, *L'Habitant de l'ombre*

Serviteurs du Grand Ancien nommé Cthugha, ces êtres résident, comme lui, dans les parages de l'étoile Fomalhaut. Ils ne viennent sur Terre que s'ils sont invoqués ou lorsqu'ils accompagnent leur maître. Ils semblent être une forme de gaz ou de plasma doué d'intelligence.

Pouvoirs distinctifs

Sortilèges : Un vampire de feu a 20 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Vampires de feu, Les flammes dévorantes

Carac.	Moy.	Jet
FOR	—	
CON	35	(2D6) x5
TAI	01	(01)
DEX	80	(3D6+6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

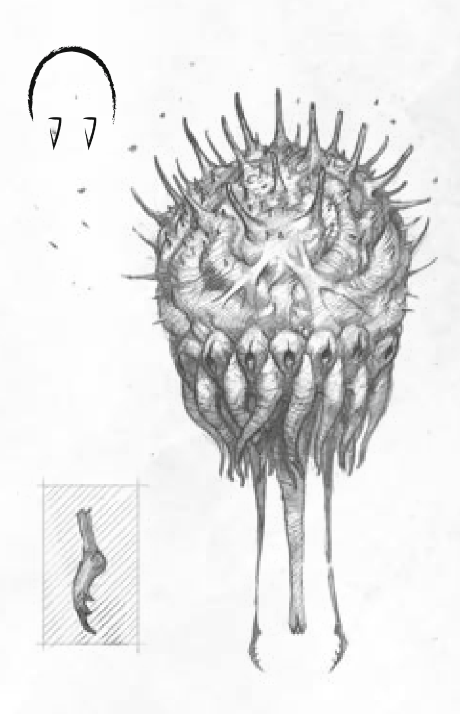
Points de vie moy. : 3
Impact moy. : —
Carrure moy. : –2
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 11 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les vampires de feu combattent en touchant leurs adversaires et enflammant les objets inflammables. Ils infligent des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages, lancez 2D6. Si la victime réussit un test de CON, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la brûlure. Sinon, elle subit l'intégralité des dégâts normaux. Au cours de la même attaque, un vampire de feu tentera également de subtiliser des points de magie à sa victime. Pour cela, il effectue un test opposé de POU. S'il perd cette confrontation, il perd 1 point de magie. En revanche, s'il l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un vampire de feu attaque, il faut effectuer deux tests : un pour déterminer les dégâts dus à la chaleur et un autre pour savoir s'il absorbe ou non des points de magie.

- Combat rapproché 85 % (42/17), 2D6 points de dégâts sous forme de brûlures + absorption de points de magie
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : La plupart des armes matérielles (balles, lames, etc.) ne leur font pas de mal. L'eau, par contre, leur inflige 1 point de dégâts par 2 litres de liquide déversé sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard leur délivre 1D6 points de dégâts chaque fois qu'il touche, et un seau d'eau 1D3.
Perte de Santé Mentale : 0/D6



Vampires stellaires

Les contours vagues d'une présence s'affirmèrent lentement : la silhouette de ce visiteur invisible, nourrie du sang de mon ami. Elle était rouge et ruisselante ; un immense tas de gelée secoué de pulsations et de frémissements ; une tache écarlate aux mille membres tentaculaires qui ondoyaient dans tous les sens. L'extrémité de chaque appendice était munie de suçoirs, qui se fermaient et s'ouvraient, mus par une convoitise vampirique… La chose était boursouflée et obscène ; une masse privée de tête, de visage et d'yeux, dotée seulement de la gueule vorace et des griffes d'un monstre né des étoiles. Le sang humain dont elle s'était gorgée révélait les formes jusqu'alors invisibles du fêtard.

— Robert Bloch,
Le Visiteur venu des étoiles

Normalement invisibles, ces choses répugnantes ne signalent leur présence que par une sorte de ricanement de goule. Elles deviennent cependant discernables lorsqu'elles se sont nourries, car leurs tissus sont alors imprégnés du sang dont elles se sont abreuvées.
Elles sont parfois invoquées depuis les profondeurs de l'espace et contrôlées par un sorcier puissant ou par une créature du même ordre.

Pouvoirs distinctifs

Invisible : Les attaques contre un vampire stellaire subissent un dé malus, même s'il pépie. Une fois qu'il s'est alimenté, il reste visible pendant six rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par son métabolisme. Au cours de cette période, il ne bénéficie pas des avantages de l'invisibilité.

Sortilèges : Un vampire stellaire a 30 % de chances de connaître 1D3 sorts.

Vampires stellaires, Charognards invisibles

Carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(2D6) x50
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
DEX	40	(1D6+6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	75	(1D6+12) x5

Points de vie moy. : 19
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 15
Mouvement : 6 / 9 en volant

Combat

Attaques par round : 3

Options de Combat rapproché : Il peut donner des coups d'ergots.

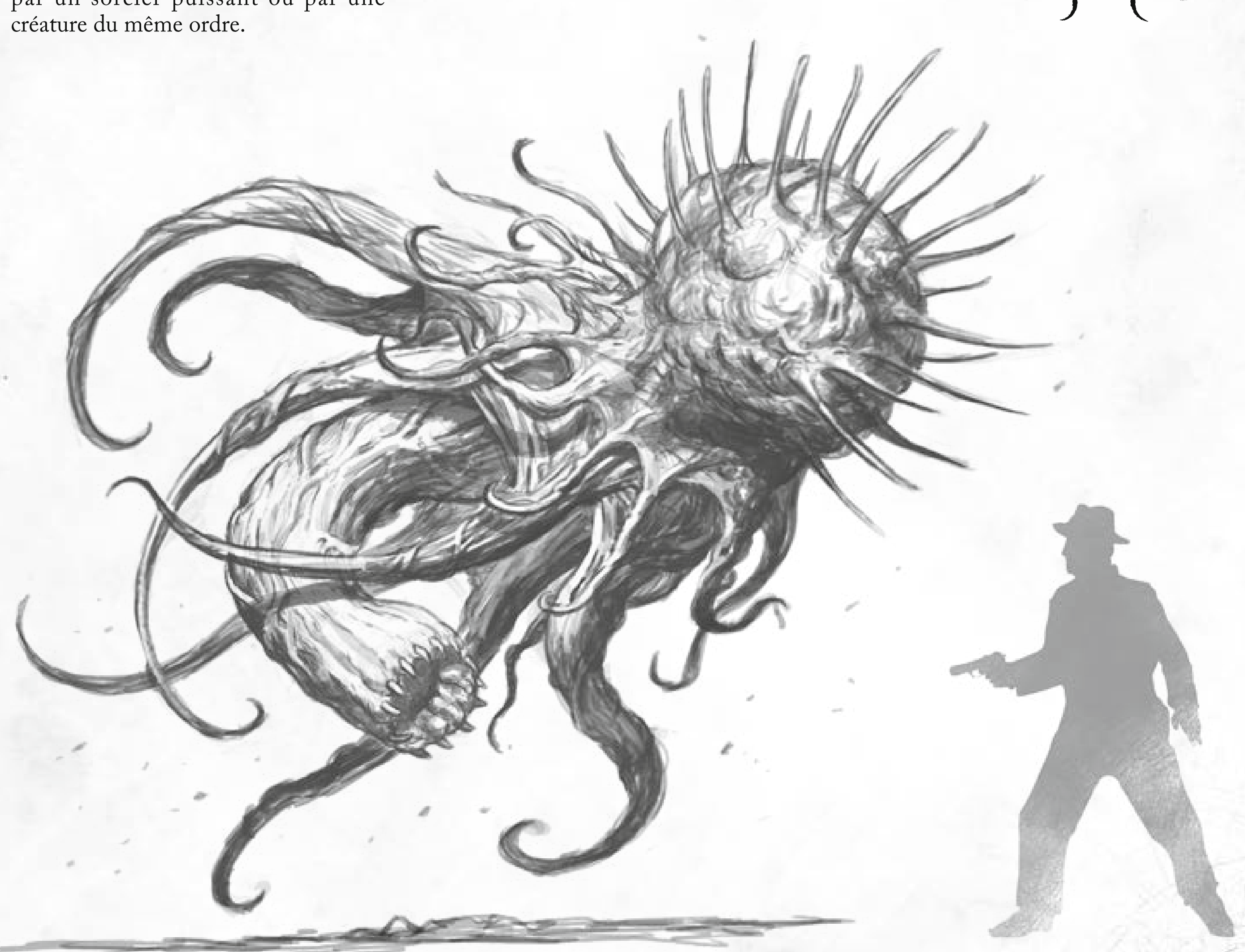
Saisir (manœuvre) : Un round après avoir saisi une victime avec ses ergots, le vampire stellaire peut la mordre pour la vider de son sang.

Morsure : Cette attaque n'est possible que contre une proie déjà saisie, morte ou vive. Une victime vivante perd 3D10 points de FOR par round, à cause de la perte de sang. Si cela ne la tue pas, elle récupère rapidement, en trois jours ou moins.

- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Saisir (manœuvre), pas de dégâts, la cible peut être mordue le round suivant.
- Morsure, succès automatique contre une cible saisie, perte de 3D10 points de FOR par round
- Esquive 23 % (11/4)

Protection : 4 points (cuir). En outre, du fait de la nature des matériaux qui composent les vampires stellaires, les balles ne leur infligent que la moitié des dégâts normaux.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10, y compris pour subir ses attaques alors qu'il est invisible.



Deuxième partie : les divinités du Mythe

Les Grands Anciens ont été, les Grands Anciens sont, les Grands Anciens seront. Pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux, Ils avancent, sereins et primaux, indimensionnels et invisibles à nos yeux.

— H. P. Lovecraft, *L'Horreur de Dunwich*

Même si la plupart des créatures du Mythe de Cthulhu sont terrifiantes, elles ne représentent rien face à la puissance de leurs divinités, d'immenses créatures que notre capacité de compréhension parvient à peine à saisir, d'autant plus terrifiantes qu'elles ne se soucient pas du destin de l'Humanité.

De nombreuses divinités possèdent des avatars. Ce sont des formes spécifiques, parfois dotées d'attributs particuliers, sous lesquelles elles peuvent apparaître. Souvent, les cultes révèrent des avatars d'un dieu, plutôt que le dieu lui-même. Nyarlathotep, en particulier, est bien connu pour son millier d'avatars, ou masques.

Nous employons le terme divinité plutôt que dieux pour désigner des entités aux pouvoirs quasi divins, telles que le Grand Cthulhu. S'il est parfois vénéré comme un dieu, il est fort probable qu'il ne soit que le membre d'une race extraterrestre à la puissance inhumaine. Que ses semblables appartiennent à la même race ou soient des êtres inférieurs reste à déterminer. Quoi qu'il en soit, les entités du Mythe sont appelées Grands Anciens pour les distinguer des dieux omnipotents vénérés par les religions humaines. Une classification plus fine a été envisagée, les divisant en Dieux Très Anciens, Autres Dieux, Dieux Extérieurs, Grand Anciens et ainsi de suite. Toutefois, dans ses écrits, Lovecraft n'a pas toujours employé ces entités de façon cohérente, leur rôle et leur statut changeant d'une nouvelle à l'autre. D'une certaine façon, il n'a fait que singer les textes religieux de notre monde, eux aussi truffés d'incohérences et de contradictions. En tant que gardien, usez et abusez de ces divinités pour le bien de votre scénario. Après tout, ces questions sont censées être impénétrables aux simples mortels, alors mettre de l'ordre serait contre-productif.

La fiche des divinités comprend leurs caractéristiques, sur la même échelle que les investigateurs. Évidemment, elles sont tellement plus élevées qu'il est difficile de les appréhender correctement. Elles ne sont incluses que par souci d'exhaustivité. Comme pour les monstres, ces valeurs peuvent être réévaluées, dans un sens ou dans un autre, selon les besoins du scénario et du gardien.

Souvenez-vous qu'un joueur n'a même pas droit à un jet de dés si la caractéristique opposée est supérieure de 100 points ou plus à la sienne. Ce sera souvent le cas avec les divinités.

Notez enfin que ces divinités ne sont pas omnipotentes. Il est possible de les affronter physiquement et de les repousser, à défaut de les tuer. Le Grand Cthulhu en a fait l'expérience dans la nouvelle ***L'Appel de Cthulhu***.

Compétence esquive : Pourquoi un dieu aurait-il besoin d'esquiver les attaques d'un investigateur ? La compétence n'apparaît même pas sur sa fiche.
Bonus pour surnombre : Il ne s'applique jamais dans un combat contre une divinité.

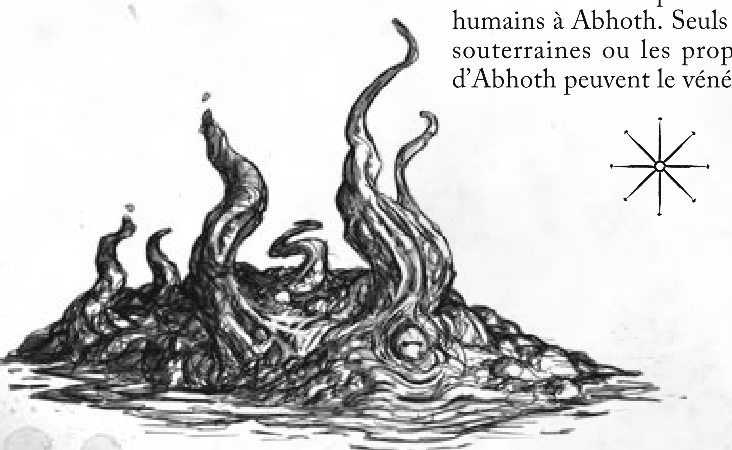
Combattre une divinité

Du point de vue d'un dieu, un investigateur n'est qu'un insecte. Connaissez-vous le nom de chaque fourmi vivant dans votre jardin ? Ont-elles la force ou l'intelligence nécessaire pour vous affecter, de quelque façon que ce soit ? Si un insecte vous grimpe dessus, vous allez le chasser d'un revers de la main, mais iriez-vous jusqu'à le pourchasser personnellement ?
Quand des humains se retrouvent en présence d'un dieu, il est peu probable qu'il les remarque. Il risque au contraire de leur marcher dessus par inadvertance, comme vous pourriez marcher sur une fourmi.

Abhoth

Il discerna… dans la mare une horrible masse grisâtre dont la simple vision le révulsa. Cela semblait être la source ultime de toutes les abominations et erreurs de la nature. La substance ne cessait de vibrer, de frissonner et d'onduler. Il en émergeait sans arrêt, en une sorte d'immonde fission, des monstruosités qui s'éloignaient ensuite dans les profondeurs de la grotte.

— Clark Ashton Smith, *Les Sept Sortilèges*



Abhoth n'est manifestement pas originaire de notre planète. Son esprit cynique et sa forme instable l'apparentent à Tsathoggua. D'ailleurs, les cavernes fétides dans lesquelles il réside, et dont il ne sort jamais, pourraient faire partie de N'kai, le vaste continent souterrain situé sous l'Amérique du Nord. D'autres témoignages situent ces cavernes sous le village de Dunwich, en Nouvelle-Angleterre.

Culte et adoration

On ne connaît pas d'adorateurs humains à Abhoth. Seuls des horreurs souterraines ou les propres rejetons d'Abhoth peuvent le vénérer.

Autres particularités

Des monstres obscènes se forment constamment dans la masse grisâtre. Aussitôt, ils s'éloignent en rampant, de peur que leur géniteur ne les saisisse pour s'en nourrir et les réintégrer à sa substance primordiale. Une partie seulement parvient à s'échapper. Si quelqu'un s'approche d'Abhoth, la génération de monstres hétéroclites s'accélère pour repousser ou attaquer les investigateurs.
Les rejetons d'Abhoth sont de formes et d'aspects variés. Nous laissons les détails à l'imagination du gardien. Initialement, leur TAI va de 15 à 90 (3D6) x5. Après une année passée à se nourrir, ils peuvent atteindre n'importe quelle taille.

Si un groupe d'investigateurs a le malheur de s'approcher d'Abhoth, bouillonnant dans sa mare putride, il tendra vers eux un membre inquisiteur, qui les palpera avant de se détacher et de s'éloigner en rampant. Les visiteurs seront alors saisis et dévorés par d'autres appendices, ou ignorés, à la discrétion du gardien. Il arrive à Abhoth de communiquer par télépathie avec ses visiteurs, mais rares sont ceux qui réchappent à ces entretiens.

Abhoth, Source d'Impureté

FOR 200
CON 500
TAI 400
DEX 5
INT 65
POU 250
Points de vie : 90
Impact : +6D6, mais seulement 1D6 par pseudopode
Carrure : 7
Points de magie : 50
Mouvement : 0

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Abhoth lance et resserre ses tentacules sur ses adversaires. On ignore si ses victimes sont ensuite lentement digérées ou assimilées spirituellement.

- Combat rapproché 60 % (30/12), la victime est absorbée

Protection : Abhoth régénère tous les dégâts infligés par énergie cinétique au rythme de 20 points par round. Le feu et la magie infligent des dégâts normaux. Si Abhoth est réduit à 0 point de vie, il se retire dans les profondeurs de la terre, où on ne peut plus l'atteindre. Il ne remonte qu'une fois ses blessures guéries.

Sortilèges : Aucun, mais il peut offrir un morceau de son propre corps à une personne qu'il a prise en affection. Elle peut servir à la création d'une créature identique au rejeton d'Abhoth.

Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20

Atlach-Nacha

Une forme noirâtre, de la taille d'un homme accroupi, mais avec de longues pattes d'araignée… Il aperçut une sorte de visage sur le torse noir et trapu, au milieu des jambes articulées. Elle le fixait avec une expression étrange de doute et de curiosité. La terreur glaça les veines de l'audacieux chasseur lorsqu'il contempla ses petits yeux mauvais entourés de cils.

— Clark Ashton Smith,
Les Sept Sortilèges

Atlach-Nacha ressemble superficiellement à une immense et hideuse araignée noire et velue, dotée d'un visage vaguement humain et de petits yeux rouges bordés de cils. Il vit sous terre, tissant éternellement une toile inimaginable au-dessus d'un gouffre sans fin, pour une raison inconnue. Des textes anciens prophétisent que l'achèvement de cette toile signalera la fin des temps. Dans un passé lointain, le repaire d'Atlach-Nacha se trouvait sous le continent d'Hyperborée, que l'on appelle maintenant le Groenland. De nos jours, il est situé sous l'Amérique latine.

Culte et adoration

Selon la superstition, Atlach-Nacha régnerait sur toutes les araignées, sans doute à cause de sa forme. Les humains ne lui vouent aucun culte. Toutefois, il confère à quelques sorciers des sorts et des points de POU. Ceux-ci l'invoquent parfois par le biais de parchemins antiques. La méthode n'est pas sans danger, le dieu-araignée détestant être détourné de son ouvrage.
Les enfants d'Atlach-Nacha dans les Contrées du Rêve, appelées les araignées de Leng, sont connues pour le vénérer.

Autres particularités

Il suffit d'entrer en contact avec la toile d'Atlach-Nacha pour être piégé. Elle a une FOR de 150 pour retenir ses proies jusqu'à l'arrivée d'Atlach-Nacha, que ce soit une heure ou une journée plus tard.

Le dieu-araignée peut lancer des fils sur sa proie avant de la mordre, ou la mordre sans attendre. Ses crocs injectent un venin paralysant, laissant la victime incapable d'agir ou de se défendre.
Alors, Atlach-Nacha aspire les fluides de sa victime, au rythme de 3D10 points de FOR par round de combat. Sans aide, la mort survient rapidement. Si la victime est secourue, elle récupère ensuite 2D20 points de FOR par mois de repos. Durant cette période, ses points de vie ne peuvent pas dépasser un cinquième de sa FOR.

Atlach-Nacha, Dieu-Araignée

FOR 150
CON 375
TAI 125
DEX 125
INT 75
POU 150
Points de vie : 50
Impact : +2D6
Carrure : 3
Points de magie : 30
Mouvement : 15



Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Atlach-Nacha peut donner des coups de patte, qu'il a nombreuses, ou frapper avec son abdomen.
Morsure : Les crocs pénètrent n'importe quelle armure ordinaire pour injecter un venin paralysant dans les chairs. La cible doit effectuer un test extrême de CON. En cas de réussite, elle résiste 1D10 rounds, après quoi elle doit faire un deuxième (et dernier) test. Si l'un ou l'autre rate, la victime est paralysée.
Lancer un fil : La cible est prise dans une toile solide et collante. Pour la briser, elle doit réussir un test opposé de FOR contre une FOR de 150.

- Combat rapproché 60 % (30/12), dégâts égaux à l'impact ou morsure (cf. ci-dessus)
- Lancer un fil 80 % (40/16), cf. ci-dessus

Protection : 12 points (chitine et fourrure). Si ses points de vie atteignent 0, il bat en retraite sur sa toile, jusqu'à un repaire secret où il se soigne.**Sortilèges :** tous les sorts de contact
Perte de Santé Mentale : 1/1D10

Azathoth

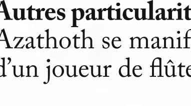
Dans cet ultime abîme du plus grand désordre où les chimères et les blasphèmes sont le centre de toute infinité, l'illimité Azathoth, ce sultan des démons dont aucune bouche n'ose dire le nom à voix haute, se goinfre au milieu des battements sourds et insensés d'abominables tambours et des faibles lamentations monotones d'exécrables flûtes, au cœur de cavités inconcevables et sombres qui s'ouvrent au-delà du temps.

— H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Maître des dieux, Azathoth existe depuis le commencement des temps. Il réside au centre de l'univers, au-delà des limites de l'espace-temps normal. Là, son corps amorphe se contorsionne sans cesse au son de la mélopée monotone d'une flûte, accompagné dans sa folle danse par d'autres dieux mineurs. Aveugle et débile, Azathoth est souvent décrit comme « un monstrueux chaos nucléaire ». Nyarlathotep veille toujours à exaucer ses moindres désirs.

Culte et adoration

Aucun culte régulier n'est voué à Azathoth, car il offre peu de choses à ses fidèles. Son invocation est en principe toujours accidentelle et apporte invariablement désastre et horreur à ceux qui l'ont involontairement réalisée. Seuls des fous criminels peuvent adorer sciemment une telle aberration. Peut-être ont-ils une connaissance intuitive particulière de la nature de l'univers, de son origine, de ses pouvoirs et de sa signification, connaissance accessible uniquement à des esprits malades.



Autres particularités

Azathoth se manifeste toujours flanqué d'un joueur de flûte et de 1D10–1 dieux mineurs. S'il est de mauvaise humeur, le premier geste d'Azathoth consiste parfois à écraser son invocateur. Le risque est de 100 %, moins 10 % par dieu l'accompagnant, moins 5 % par point de magie dépensé par le sorcier afin de calmer le dieu. La dépense doit être renouvelée chaque round.

S'il est irrité, Azathoth enfle. Lors du premier round de combat, il outrepasse les limites du cercle d'invocation. Ses pseudopodes ont alors une portée de 50 mètres. Pour le deuxième round, elle atteint 100 mètres, pour le troisième, 200 mètres et ainsi de suite, en doublant à chaque round, à l'infini.
Il y a également une chance qu'Azathoth quitte les lieux lorsqu'il est en colère. Elles sont de 10 % par round, moins 1 % par dieu arrivé avec lui.
Azathoth détruit tout ce qui l'entoure, dans un rayon correspondant à la portée de ses pseudopodes. Le paysage est un champ de ruines, les rochers sont brisés, l'eau changée en calcaire et les arbres desséchés et abattus. Les investigateurs ne ressentent pas ces effets, mais sont attaqués individuellement par des pseudopodes.



Azathoth, Monstrueux Chaos Nucléaire

FOR	—
CON	1 500
TAI	variable
DEX	—
INT	0
POU	500

Points de vie : 300
Impact : —
Carrure : variable
Points de magie : 100
Mouvement : 0

Combat

Attaques par round : 1D6
Options de Combat rapproché : Les pseudopodes d'Azathoth frappent tout ce qui se trouve à portée.
- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D100 points de dégâts

Protection : Aucune, mais à 0 point de vie, Azathoth est dissipé plutôt que tué. Il retrouve toutes ses forces en 1D6 heures. Un Signe des Anciens lui inflige 3D6 points de dégâts, mais le symbole est détruit dans l'opération

Sortilèges : commande à tous les Autres Dieux Inférieurs et à une grande partie de l'univers. Heureusement, son INT est nulle.
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100

Selon certains, Azathoth, le chaos primordial à l'origine de toute vie et de toute matière, serait responsable de la création de l'univers, mais aussi de sa destruction future. Le pouvoir qui repose au centre de la réalité est tel que des érudits ont perdu la raison en cherchant son nom secret, un nom dont on dit qu'il suffit à mettre sous sa coupe « ceux de l'extérieur ».

Bast

Beauté, flegme, arrogance, repos philosophique, indépendance, maîtrise indisciplinée… nul n'incarne ces qualités aussi parfaitement et totalement que le chat à la grâce sans pareille.

— H. P. Lovecraft,
Chats et Chiens

Bast, la déesse féline, est représentée comme un chat ou une femme à tête de chat. Dans l'Égypte antique, on la montrait souvent avec un sistre dans la main droite, un bouclier à tête de lion dans la gauche et un petit sac pendu sur le bras. Elle est aussi appelée Bastet ou Ubasti, et son domaine se limite sans doute à la Terre et ses Contrées du Rêve, les chats de Saturne étant les ennemis jurés de ceux de la Terre dans les Contrées du Rêve.

Culte et adoration

Le culte de la déesse de l'antique Bubastis, en Égypte, s'est ensuite répandu dans les principales villes romaines, dont Pompéi. Là, elle était vénérée comme une déesse du foyer et de la guerre, et ses adorateurs la tenaient en affection. Son culte ne s'est pas perpétué chez les humains, en dehors des Contrées du Rêve, mais elle n'en a cure, tant que les chats lui rendent hommage.

Autres particularités

Comme les autres dieux, Bast agit rarement. Elle réprimande les actes de cruauté envers les chats en envoyant ses sbires félins. S'ils ne parviennent pas à résoudre la difficulté, elle se déplace en personne. Elle apparaît toujours entourée de félins, principalement des chats domestiques, mais au moins une lionne, une tigresse ou un autre félin de grande taille.
Bast domine les félins du monde entier. Elle peut les invoquer à volonté, mais ils doivent se rendre jusqu'à elle par leurs propres moyens.
Elle peut guérir ses blessures ou celles de chats en dépensant un point de magie par point de dégâts.



Bast, Déesse des Chats

FOR	240
CON	125
TAI	60
DEX	225
INT	175
POU	150
APP	99

Points de vie : 18
Impact : +3D6
Carrure : 4
Points de magie : 30
Mouvement : 20

Combat

Attaques par round : 3
Options de Combat rapproché : Si Bast doit participer à un combat, elle transforme ses mains délicates en pattes de lionne. Ses griffes pénètrent les armures en ignorant leur protection, et les blessures continuent à saigner jusqu'à ce qu'elles soient soignées par magie ou une application réussie de Premiers soins ou de Médecine. En dehors des coups de crocs et de griffes, elle peut attaquer à mains nues comme n'importe quel humanoïde.
- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D8 points de dégâts + impact

Protection : aucune, mais notez les sorts connus.**Sortilèges :** à la discrétion du gardien
Perte de Santé Mentale : 0/1D6

Suite à une purge, le culte de Bast a disparu de la cité de Bubastis. On pense toutefois que quelques membres se sont échappés, avec leurs rites et leurs prières, pour trouver refuge en Angleterre. Là, dans le plus grand secret, ils auraient trouvé des recrues parmi les amoureux des chats pour renflouer leur nombre. Les informations sont parcellaires. Il est probable qu'ils aient compris la leçon et se terrent par peur d'une autre purge. En conséquence, l'existence même du culte reste pure conjecture. Toutefois, les premières études du folklore, au XIX[e] siècle, relatent de nombreuses histoires venues de villages de la campagne de l'ouest de l'Angleterre, où les chats sont les animaux familiers de prédilection des sorcières et des magiciens.

Chaugnar Faugn

Ses oreilles étaient membraneuses et ornées de tentacules, sa trompe se terminait par un gros disque évasé d'au moins trente centimètres de diamètre… Ses membres supérieurs étaient fortement repliés au niveau du coude et ses mains – car cette chose avait des mains humaines – reposaient, paume vers le haut, sur son giron. Ses épaules étaient larges et carrées. Sa poitrine et son énorme bedaine formaient des protubérances qui caparaçonnaient son tronc.

— Frank Belknap Long,
L'Horreur des collines

Chaugnar Faugn repose dans une caverne des montagnes d'Asie, gardée jour et nuit par des esclaves sous-humains, à peine humanoïdes, qui exécutent des rites tellement immondes que personne n'a jamais osé les décrire. La plupart du temps, Chaugnar Faugn se tient immobile sur son piédestal, telle une statue grotesque. Selon les légendes, un jour, un « Acolyte Blanc » viendra pour l'emmener vers une nouvelle terre.

Culte et adoration

Principalement adoré par le peuple tcho-tcho du plateau de Tsang, Chaugnar Faugn possède aussi plusieurs cultes épars chez les humains de l'Asie centrale. Certains d'entre eux ont commencé à se répandre, comme Le Sang, qui s'est implanté à Montréal, au Canada, pendant le XVIII[e] siècle.

Autres particularités

La nuit, il lui arrive de s'animer et de se repaître de divers sacrifices… ou de toute personne présente. Il peut, cependant, descendre de son piédestal à n'importe quel moment pour anéantir d'éventuels incroyants qui auraient eu l'audace de s'introduire dans son domaine. Il se sert alors du groin circulaire qui orne l'extrémité de sa trompe pour sucer le sang de ses victimes. Lorsqu'il est apposé sur une plaie ouverte, elle ne se refermera jamais. S'il n'est pas affamé, il se contente de cogner l'intrus pour 1D6 points de dégâts.

Ce Grand Ancien peut hypnotiser tout humain de son choix pour en faire son compagnon. Le malheureux perd 1D10 points de Santé Mentale par jour, jusqu'à sombrer définitivement dans la démence. La nuit, Chaugnar Faugn pose son disque-groin sur le visage de son nouveau compagnon, modifiant la forme de son nez et de ses oreilles de façon à les transformer en caricatures grotesques des siennes. Il reste en contact télépathique avec lui et peut ainsi lui communiquer facilement ses ordres. Si aucune autre victime n'est facilement accessible, la divinité éléphantesque tète le sang de son compagnon, qui perd ainsi 5 points de CON.

Message psychique : La cible rêve de Chaugnar Faugn et de sa grandeur. Chez un sujet réceptif, cela devient une obsession.

Chaugnar Faugn, L'Horreur des collines

FOR	325
CON	700
TAI	200
DEX	150
INT	125
POU	175

Points de vie : 90
Impact : +6D6
Carrure : 7
Points de magie : 35
Mouvement : 20

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Chaugnar Faugn peut attaquer de bien des façons avec ses poings et ses pieds. Il peut par exemple frapper, attraper, pousser ou bousculer.
Mordre et saisir (manœuvre) : Une fois mordue, la cible est maintenue et vidée de 1D6 points de vie par round.
Infarctus : Pour résister à cette attaque, les cibles doivent réussir un test de CON. En cas de succès, elles tombent inconscientes en n'ayant perdu que 1D6 points de vie. Seule une réussite extrême permet d'en sortir indemne.
Hypnotiser un sacrifice : La cible s'avance vers Chaugnar Faugn pour attendre d'être immolée. Toutefois, elle a droit à un test extrême de POU pour sortir de la transe.
- Combat rapproché 80 % (40/16), 1D6 points de dégâts + impact
- Mordre et saisir (manœuvre), absorbe 1D6 points de vie par round

- Infarctus, test de CON pour survivre (cf. ci-dessus)
- Hypnotiser un sacrifice, test extrême de POU pour sortir de la transe (cf. ci-dessus)

Protection : Aucune arme ordinaire ou appareil mécanique ne peut lui infliger des dégâts. 10 points de protection (peau hyper-dense) contre les armes enchantées perforantes. Il résiste aux forces les plus puissantes pendant au moins un quart d'heure avant de se désincarner. Si Chaugnar Faugn perd plus de 90 points de vie, il devient inerte et sans vie. Selon l'alignement des étoiles, il faudra des mois, des décennies ou des siècles de rituels et de sacrifices pour le faire revenir à la vie.
Sortilèges : Contacter Chaugnar Faugn, Malédiction de Chaugnar Faugn, d'autres à la discrétion du gardien.
Perte de Santé Mentale : 0/1D6 s'il est inerte, 1D4/2D6+1 s'il est actif. 1/1D6 pour ses compagnons mutants.

… Mu Sang se leva, et dit que les très puissants se lèveraient, un Acolyte Blanc parmi eux. Élu de Chaugnar Faugn, c'est à travers lui que le Grand Ancien sera emmené sur une terre nouvelle, où la nourriture sera abondante et où notre Maître pourra festoyer. Cet Acolyte Blanc viendra de l'Ouest et vous le reconnaîtrez à ce signe. Quand le grand festin débutera, il ne s'achèvera pas avant que notre Maître n'ait dévoré toutes les étoiles du ciel et que son ventre soit repu.



Cthugha

Mais, bien que nous nous soyons abrité les yeux, il nous fut impossible de ne pas voir les grandes formes amorphes qui quittaient cet endroit maudit pour s'élever vers le ciel, ni l'être d'une taille tout aussi imposante qui planait tel un nuage de feu vivant.

— August Derleth,
L'Habitant de l'ombre

Cthugha ressemble à une énorme masse de matière enflammée dont la forme change constamment. Il réside dans les parages de l'étoile Fomalhaut, d'où il est possible de le faire venir par invocation. Il est le plus obscur et le plus lointain des Grands Anciens.

Culte et adoration

Cthugha ne fait l'objet d'aucun culte, bien qu'il ait existé quelques cultes du feu dans le passé, comme l'église de Melkarth dans la Rome antique. Il a à son service des êtres appelés vampires de feu, qui, selon certains ouvrages, seraient dirigés par un certain Fthagghua… mais peut-être ne s'agit-il là que d'un autre nom désignant Cthugha.

Autres particularités

Bien qu'il possède les mêmes capacités télépathiques que les autres divinités, Cthugha ne semble pas disposé à communiquer avec les humains de quelque façon que ce soit. Si l'on veut traiter avec lui, il faut d'abord l'invoquer.

Cthugha, La Flamme Vivante

FOR	400
CON	600
TAI	700
DEX	105
INT	140
POU	210

Points de vie : 130
Impact : +13D6
Carrure : 14
Points de magie : 42
Mouvement : 0 (dérive dans les airs)

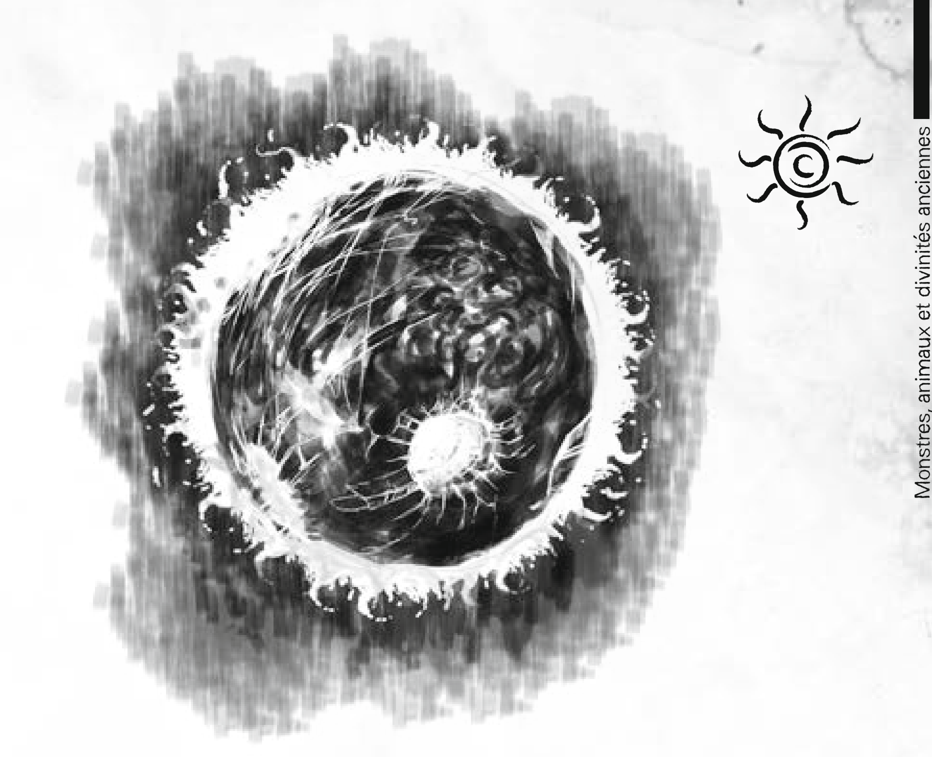
Combat

Attaques par round : 3
Options de Combat rapproché : Chaque round, Cthugha crée à partir de sa masse informe les pseudopodes avec lesquels flageller ou écraser ses adversaires.
Incendie : Lorsqu'il est invoqué, Cthugha apporte avec lui 1D100 x10 vampires de feu, qui boutent le feu à tout ce qui les entoure. Cthugha flotte au-dessus d'eux, brûlant et incendiant tout autour de lui, dès le round suivant son arrivée. Chaque round, les investigateurs doivent effectuer un test de CON. En cas d'échec, ils perdent 1 point de vie par round, jusqu'à la mort. Il n'y a qu'une façon de survivre : fuir ! Vaguement circulaire, la zone d'effet fait 2D10 x20 mètres de diamètre. Cthugha ne partira pas avant que les lieux n'aient été totalement calcinés, à moins bien sûr qu'il ne soit d'abord chassé par un sort.
Embraser : Parfois, au lieu d'utiliser ses pseudopodes, Cthugha vomit une bile enflammée. Cette attaque recouvre une zone de 20 mètres de diamètre, à une distance allant jusqu'à 150 mètres. Les investigateurs présents dans la zone d'effet doivent réussir un test extrême de CON pour éviter d'être incinérés. En cas de succès, ils subissent tout de même 1D10 points de dégâts. Une armure n'est d'aucun secours contre cette attaque, contrairement à un mur ou une tranchée.

- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts + la moitié de l'impact
- Embraser, les cibles doivent réussir un test extrême de CON, spécial (cf. ci-dessus)

Protection : 14 points (armure). Toute

arme entrant en contact avec Cthugha est détruite.
Sortilèges : Tous les sorts liés aux entités de flammes et à lui-même.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20



Bien que les preuves aient disparu, on estime dans certains cercles que le grand incendie de Londres de 1666 serait dû à une invocation de Cthugha dans la cave d'un boulanger de Pudding Lane. Les imprudents n'avaient pas prévu une telle puissance. Une légion de vampires de flammes s'est abattue sur la cité avant même la conclusion du rituel. Rapidement submergés, les participants ont fui sans penser à contenir ou annuler leur œuvre. En quelques heures, toute la cité était la proie des flammes.

Cthulhu

Un monstre à la silhouette vaguement anthropoïde, avec une tête de pieuvre dont la face n'aurait été qu'une masse de tentacules, un corps écailleux d'une grande élasticité, des griffes prodigieuses aux pattes postérieures et antérieures, et de longues et étroites ailes dans le dos. Cette chose… était d'une corpulence presque boursouflée… Elle apparut au moment où elle faisait glisser son immensité verte et gélatineuse par l'ouverture noire… Une montagne s'était mise en marche et progressait en trébuchant.

— H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Le corps de Cthulhu n'a pas de forme bien définie. Le Grand Ancien peut en effet le modifier à volonté, y ajoutant de nouveaux membres, en résorbant d'autres, agrandissant ses ailes et rétrécissant son torse pour voler, ou encore allongeant démesurément l'une de ses pattes pour palper un long couloir étroit. Néanmoins, son apparence générale n'est jamais totalement différente de la description qui a été donnée de lui. Ainsi, s'il est capable d'agrandir considérablement ses ailes, il lui est impossible de les résorber complètement. Toutes les formes qu'il revêt sont reconnaissables, même si elles sont parfois un peu caricaturales.
Cthulhu réside au sein de l'antique cité de R'lyeh la noire, engloutie dans les profondeurs du Pacifique. Il repose dans un état de vie suspendue, mais il est dit qu'un jour la ville s'élèvera au-dessus des flots et qu'il sera alors libre de dévaster le monde. D'autres représentants de la race de Cthulhu ont également été inhumés dans R'lyeh, mais le Grand Ancien est, de toute évidence, leur grand prêtre et leur souverain. Il est de loin le plus puissant d'entre eux.

Culte et adoration

Le culte de Cthulhu est le plus répandu et le plus populaire de ceux consacrés aux Grands Anciens sur Terre. Les dogmes de cette religion sont les suivants : Cthulhu est venu des étoiles avec son peuple. Il a édifié sur Terre une grande cité à l'époque préhistorique – R'lyeh – d'où il régna sur le monde. Mais, quand la position des constellations a changé, tandis que leur continent s'abîmait dans les flots, les habitants et leur ville ont sombré dans un sommeil proche de la mort, dont ils attendent d'être réveillés par leurs adorateurs. Quand R'lyeh surgira de l'océan, les adeptes de Cthulhu devront s'y rendre pour ouvrir le vaste portail noir derrière lequel repose leur dieu. Alors Cthulhu s'éveillera pour se livrer, avec ses fidèles, à de sauvages réjouissances de par le monde.
Des tribus entières adorent Cthulhu, depuis les Inuits des régions polaires jusqu'aux peuplades dégénérées des marais de Louisiane. Il est tout particulièrement vénéré par les gens qui vivent au contact de la mer. Il dispose de deux races de serviteurs : des êtres connus sous le nom de Profonds et des créatures octopoïdes que l'on croit être ses larves. Le culte de Cthulhu trouve ses origines dans notre préhistoire et possède de nombreuses variantes. Cthulhu lui-même est connu sous divers autres noms, dont la plupart ont des consonances voisines : Tulu ou Thu Thu.

Autres particularités

Bien que plongé dans un sommeil millénaire, Cthulhu est censé envoyer des rêves effroyables à divers mortels, dont certains ont basculé dans la folie.

Cthulhu, Maître de R'lyeh

FOR	700
CON	550
TAI	1 050
DEX	105
INT	210
POU	210

Points de vie : 160
Impact : +21D6
Carrure : 22
Points de magie : 42
Mouvement : 16 en marchant / 14 en nageant / 12 en volant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Vu sa taille, Cthulhu peut écraser, piétiner et aplatir à l'aide de ses pieds, de ses mains griffues et de ses tentacules.
Enlever (manœuvre) : Chaque round, Cthulhu ramasse 1D3 investigateurs dans ses griffes flasques, avant de les écrabouiller. Si le Grand Ancien émerge à peine d'un trou béant ou qu'il se penche, les pauvres humains risquent également d'être saisis par ses horribles tentacules faciaux. Capables de pénétrer des ouvertures plus étroites, ils enlèvent quatre personnes par round.
- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D6 points de dégâts + impact
- Enlever (manœuvre), 1D3 investigateurs sont tués

Protection : 21 points (muscle et boue trans-dimensionnelle) ; régénère 6 points de vie par round. À 0 point de vie, Cthulhu explose en un nuage de vapeur verdâtre âcre et révoltante. Il commence immédiatement à se reconstituer. Il lui faut 1D10+10 minutes pour redevenir tangible. Au terme de cette période, il a à nouveau 160 points de vie.
Sortilèges : connaît des centaines de sorts, mais pas Invoquer/Contrôler une Maigre

Bête de la Nuit, ni Contacter Nodens. Il peut conférer Contacter un Profond ou Contacter Cthulhu par l'intermédiaire de cauchemars terrifiants.
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100



Bien qu'elle soit couramment considérée comme le plus répandu et le plus populaire des cultes du Mythe, l'adoration de Cthulhu est aussi très fragmentée, si l'on prend les recherches et les théories du professeur Angell au sérieux. Si les différents groupuscules professent la même foi, ils s'opposent sur tout le reste : les méthodes, les pratiques et même les dogmes. La plupart restent dans l'ombre, préférant œuvrer en silence. Seule une minorité a opté pour une approche plus directe, agissant au grand jour, à l'image de l'Ordre ésotérique de Dagon, dont les prêches condamnent les grandes religions. Ces sectes restent marginales, mais qui sait si ces schismes ne s'aggraveront pas jusqu'à une confrontation violente… Et surtout, qui en sortirait vainqueur ?

Dans sa cité, au fond des abysses, Cthulhu dort et ses rêves affectent les songes des simples mortels. Les humains les plus sensibles ont, au fil des siècles, entendu son appel. Souvent, c'est par l'art qu'ils expriment leur angoisse. À peine réveillés de leur sommeil agité, ils prennent le pinceau ou le ciseau, et ne trouvent le repos qu'une fois leur œuvre cauchemardesque et corrompue achevée. D'autres, n'ayant aucun moyen de catalyser leurs émotions et leurs révélations nocturnes, plongent dans une folie si grave qu'elle les mène finalement au suicide.
Aux yeux d'une partie de ses adorateurs, les personnes à qui Cthulhu envoie ses rêves sont des élus, qu'il faut honorer, puisqu'elles partagent les échos de ses pensées. Cela dit, on ignore si ces transmissions relèvent d'un dessein divin ou ne sont que les émanations d'un résidu psychique. Après tout, le résultat est le même. L'esprit qui les reçoit s'ouvre à un champ inconnu d'expériences inhumaines et saisit malgré lui l'incompréhensible et implacable volonté du dieu endormi.
À chaque fois qu'une personne reçoit les rêves de Cthulhu, elle doit effectuer un test de Santé Mentale (pour une perte de 1/1D4 points de SAN). Il revient au gardien de déterminer pendant combien de temps persistent ces cauchemars (généralement 1D20 nuits consécutives). Par contre, la réaction du personnage doit être décidée conjointement entre le gardien et le joueur, en fonction du tempérament et des capacités artistiques de l'investigateur.

Cyaegha

Ils distinguèrent alors l'œil gigantesque qui les fixait depuis les cieux. Autour de lui s'étiraient des fissures noires, suintant une noirceur plus obscure que la nuit, descendant comme des filaments visqueux, esquissant une forme de plus en plus nette… Quelque chose se tenait là, silhouette contre le ciel nocturne, une chose aux tentacules de ténèbres et à l'œil vert luminescent.

— Eddy C. Bertin,
Ténèbres est mon nom

Cyaegha est une énorme masse noire, affublée d'un unique œil verdâtre et disproportionné. Il est possible que son corps ne soit qu'un œil entouré de longs tentacules.

Culte et adoration

Cyaegha est vénéré par les habitants d'un petit village, au-dessus de son lieu de repos, dans une région isolée d'Allemagne. La secte lui dédie des sacrifices humains. Malheureusement pour eux, Cyaegha n'a cure de leur adoration, ne se préoccupant que du jour de sa libération. Sans doute existe-t-il d'autres cultes dans les campagnes d'Europe du Nord.

Cyaegha, Celui des Ténèbres

FOR	400
CON	600
TAI	1 000
DEX	70
INT	100
POU	175

Points de vie : 160
Impact : +17D6
Carrure : 18
Points de magie : 42
Mouvement : 20 en volant

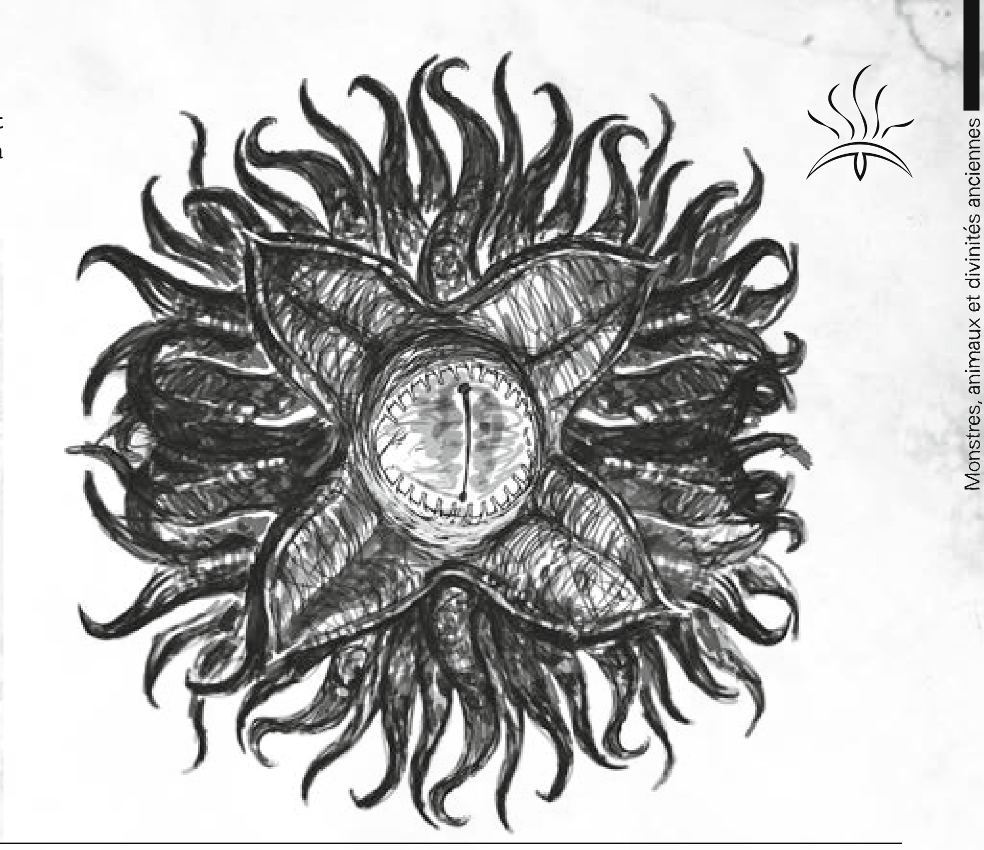
Combat

Attaques par round : 5
Options de Combat rapproché : S'il est libéré, Cyaegha dérive en hauteur, observant ce qui se passe au-dessous de lui. Ses tentacules saisissent et écrasent des cibles humaines, apparemment au hasard.
- Combat rapproché 100 % (50/20), 8D6 points de dégâts

Protection : Aucune, mais il subit des dégâts minimaux des balles et des armes capables d'empaler. S'il tombe à 0 point de vie, Cyaegha bat en retraite ou se reconstitue sous terre.

Sortilèges : N'importe quel sort d'invocation, de contrôle et de contact, à la discrétion du gardien.
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100

On parle d'une terrible malédiction, frappant les habitants de hameaux isolés propices à l'adoration de Cyaegha. Les imprudents seraient possédés par Celui des Ténèbres et convertis à sa cause. L'indicible suggestion hypnotique affecte d'abord un individu égaré, qui transmet ensuite sa foi à son entourage, jusqu'à former une coterie ou un groupe secret assez nombreux pour communier avec son nouveau maître. D'après certains récits, une coterie serait parvenue à extraire le pouvoir et la connaissance magique de Cyaegha. Leurs rites diaboliques n'avaient pas pour but de libérer le dieu ou de le sanctifier, mais uniquement de lui voler une partie de son énergie pour leur propre usage. Tous ces récits s'accordent pour attribuer un destin atroce, bien que non précisé, aux pratiquants de cette forme inversée de vénération.



Daoloth

La chose n'était pas dénuée de forme, au contraire, mais de formes si complexes que l'œil ne parvenait pas à les appréhender. Des hémisphères, du métal chromé, de longues baguettes plastiques. Ces dernières, toutes du même gris mat, devenaient indiscernables. Elles se fondaient dans une masse uniforme d'où saillaient quelques cylindres. Il avait l'impression que des yeux pointaient entre ces baguettes, mais il eut beau scruter la structure, il ne put les surprendre.

— Ramsey Campbell,
Celui qui déchire les voiles

Étrange être géométrique, Daoloth ne paraît pas particulièrement malveillant. Vivant par-delà notre propre univers, il peut y être invoqué.

Culte et adoration
Vénéré sur Yuggoth et d'autres mondes, Daoloth n'a quasiment pas de culte sur Terre. Grâce à leur vision s'étendant dans le passé et le futur, ses prêtres-astrologues perçoivent les objets en quatre dimensions. Les plus doués apprennent à se déplacer entre les plans, vers des réalités différentes. Pour un humain, voir Daoloth est un désastre, notre œil étant incapable de suivre sa silhouette mouvante. Les malheureux qui l'aperçoivent sombrent irrémédiablement dans la folie. Ses rares adorateurs humains ne l'invoquent que dans le noir complet.

Autres particularités
La simple présence du dieu est un désastre pour les êtres humains. S'il n'est pas soigneusement contenu dans une barrière magique adaptée, son corps enfle jusqu'à engloutir tous ceux qui l'entourent. Les pauvres hères sont immédiatement envoyés vers des dimensions parallèles ou des mondes lointains et lugubres, d'où ils ont peu de chances de revenir.

Daoloth ne se déplace pas au sens conventionnel, mais par extension-contraction, ou en se glissant entre les dimensions. Son rayon augmente de 8 mètres par round, sans limite de taille.

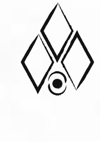
Daoloth, Le Pourfendeur de Voiles

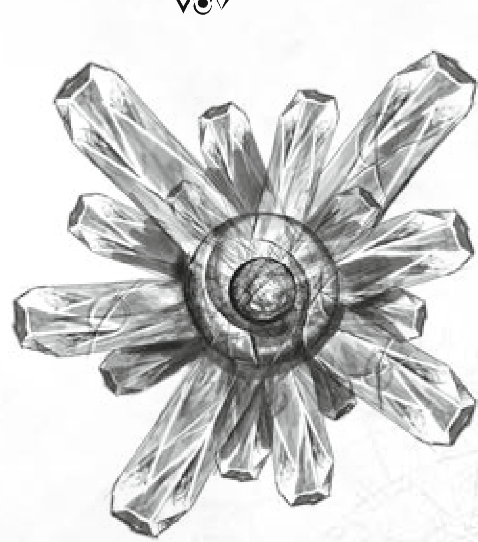
FOR	—
CON	500
TAI	variable
DEX	150
INT	250
POU	350

Points de vie : 100
Impact : —
Carrure : variable
Points de magie : 70
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Daoloth ne se bat pas, il se contente d'absorber ses ennemis.
Envelopper : Le succès est automatique. La victime est envoyée sur un autre plan d'existence.
Protection : Tout ce qui touche ou pénètre Daoloth est immédiatement transporté sur une autre dimension. Cependant, à la discrétion du gardien, certains sorts peuvent le blesser ou le repousser.
Sortilèges : Il peut connaître n'importe quel sort permettant d'observer ou de voyager vers d'autres mondes, plans ou dimensions, ainsi que d'autres sorts à la discrétion du gardien.
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100 le premier round ; 1D10 points automatiques chaque round subséquent.

Pour invoquer le Pourfendeur de Voiles, avant tout, trouvez Son image sacrée. Préparez les lieux. Assurez-vous que le Pentacle des Plans est bien fixé. Tenez un couteau purifié selon les rites pour faire couler votre sang. Commencez l'invocation. Ne soyez pas mesquin, le Pourfendeur n'accorde qu'un vœu.







Eihort

Puis une chose pâle bougea dans le puits et sortit péniblement de l'obscurité, une chose ovale et bouffie soutenue par des myriades de jambes décharnées. Des yeux se formèrent à la surface de l'être et le regardèrent.

— Ramsey Campbell,
Before The Storm

Eihort vit dans un vaste labyrinthe souterrain, loin sous la Vallée de la Severn, en Angleterre.

Culte et adoration

Les seuls cultes d'Eihort connus se trouvent dans la vallée de la Severn, en particulier dans les villes de Brichester et de Camside. Le plus souvent, c'est un groupe d'humains déments, dirigé par plusieurs larves d'Eihort qui ont pris la forme d'un simulacre d'humain.

Autres particularités

Marché d'Eihort : Lorsqu'il accule une victime, Eihort lui propose toujours un marché qu'elle ne peut refuser sous peine de mort. Si elle veut survivre, elle doit accepter que le Grand Ancien implante dans son corps une larve immature. Elle est alors harcelée de cauchemars sans cesse plus redoutables pour son équilibre psychologique (perte de 1D4 points de Santé Mentale, gain de 1D3 points en Mythe de Cthulhu). Au fur et à mesure de son développement, la larve lutte pour prendre le contrôle du corps de son hôte. Après 1D100 mois, ce combat atteint son apogée lorsque de terrifiantes visions ravagent le cerveau du malheureux. La larve déchire alors son corps d'accueil pour en émerger et entreprendre une existence autonome. Inutile de préciser qu'il est impossible de survivre à ça…

Larves d'Eihort : Ce sont de petites créatures rondes et blanchâtres, en forme d'asticot ou d'araignée, qu'il est facile de tuer. Leur destruction systématique risque toutefois de provoquer le courroux d'Eihort. Dès qu'elles ont quitté leur hôte, elles partent se cacher pour attendre le jour où les Grands Anciens fouleront de nouveau le sol de notre planète. Ce jour-là, elles se transformeront en répliques miniatures de leur père. Les larves ne sont ni intelligentes ni agressives, elles sont néanmoins parfaitement capables de grignoter jusqu'aux os des victimes contraintes à l'immobilité. Un groupe de larves d'Eihort peut ainsi faire perdre 1 point de vie à un personnage sans défense en 1D10 minutes.

Eihort, Dieu du Labyrinthe

FOR	220
CON	400
TAI	250
DEX	60
INT	125
POU	150

Points de vie : 65
Impact : +5D6
Carrure : 6
Points de magie : 30
Mouvement : 8 / 1 en creusant

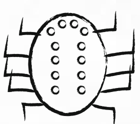
Combat

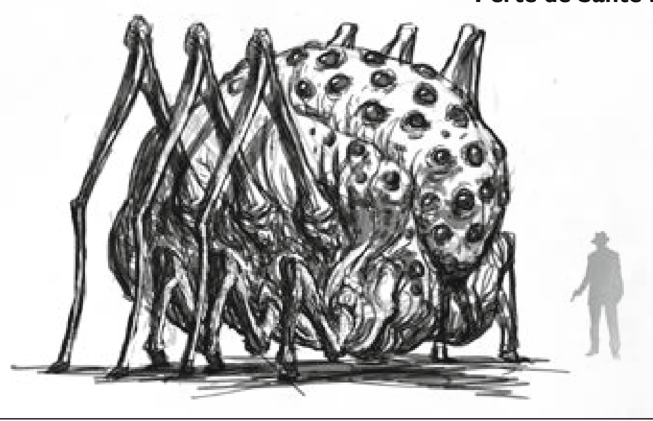
Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Il donne des coups de pieds et écrase les adversaires les plus proches.
Mordre : Sa morsure injecte un venin paralysant, qui oblige la victime à réussir un test extrême de CON, sous peine d'être immobilisée pendant 1D6 heures.
Piétiner : Il écrase toutes les cibles dans une zone de trois mètres de côté.

- Combat rapproché 70 % (35/14), la moitié de l'impact
- Mordre 70 % (35/14), la moitié de l'impact + venin paralysant (cf. ci-dessus)
- Piétiner 85 % (42/17), inflige l'impact à toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres

Protection : aucune. Toutes les attaques physiques infligent des dégâts minimaux. De plus, Eihort régénère 3 points de vie par round. Quand il est amené à 0 point de vie, ses restes sont absorbés par le sol et il entame sa régénération dans les profondeurs de la terre

Sortilèges : Contacter une Divinité (toutes), Créer un Portail, Invoquer/Contrôler un Chthonien, Invoquer/Contrôler une Goule, Trou de Mémoire
Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20





Ghatanothoa

Rien de ce que je pourrai dire ne saurait esquisser la haine, l'horreur et la malveillance abominables, hérétiques, inhumaines et extra-galactiques de ce rejeton sacrilège du chaos absurde et de la nuit éternelle.

— H. P. Lovecraft et Hazel Heald,
Surgi du fond des siècles

Ghatanothoa est d'une horreur indescriptible, mélange insensé de tentacules, de gueules béantes et d'organes sensoriels. Au temps de l'antique Mu, Ghatanothoa dormait dans des tunnels creusés sous une ville bâtie par les fungi de Yuggoth, mais habitée par des humains préhistoriques. Son puits était surmonté d'un cône volcanique tronqué. Quand Mu a coulé, la demeure du dieu fut inondée par les flots, en faisant une prison. Des secousses sismiques ramènent parfois le domaine de Ghatanothoa à la surface, comme pour nous préparer au jour où il s'élèvera définitivement, en même temps que R'lyeh. Les investigateurs devraient se méfier des îles correspondant à sa description entre la Nouvelle-Zélande et le Chili.

Culte et adoration

Ghatanothoa est parfois lié aux lloigors. À l'heure actuelle, on ne lui connaît aucun adorateur humain. Dans des jours très anciens, les prêtres de Mu offraient à contrecœur des sacrifices humains réguliers à Ghatanothoa, pour éviter qu'il ne s'échappe de son volcan éteint et provoque un carnage. Certains fungi de Yuggoth servaient également Ghatanothoa à cette époque.

Ghatanothoa, Seigneur du Volcan

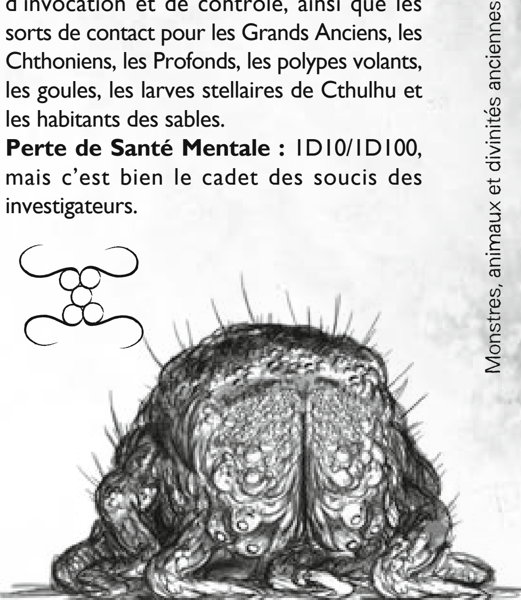
FOR	450
CON	400
TAI	700
DEX	40
INT	100
POU	175

Points de vie : 110
Impact : +13D6
Carrure : 14

Points de magie : 35
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 1
Malédiction de Ghatanothoa : Elle affecte toute personne à portée de vue d'une image parfaite de Ghatanothoa. Tant que l'humain reste en présence de cette image, il doit effectuer un test de CON à chaque round. En cas d'échec, l'investigateur perd 3D10 points de DEX, correspondant à un raidissement des muscles et un début de paralysie. Si sa DEX tombe à zéro, l'investigateur est complètement immobilisé. Cette pétrification est habituellement irréversible.
En quelques minutes, sa chair et ses tendons durcissent, jusqu'à prendre la consistance du cuir et de l'os. Le cerveau et les autres organes internes n'étant pas affectés, la victime reste en vie et consciente, bien que prisonnière de la coquille que fut son propre corps. Seule la destruction de son cerveau peut mettre un terme à cette torture infernale. La victime, aveugle et insensible, perd 1D6 points de Santé Mentale par jour, jusqu'à sombrer dans une folie définitive.
Note : Lorsque le Grand Ancien tombe à moins de 0 point de vie, sa malédiction est temporairement réprimée. Dès qu'il revient à 1 point de vie ou plus, la pétrification reprend son cours.
Options de Combat rapproché : attaque principalement avec ses tentacules.
• Combat rapproché 80 % (40/16), 7D6 points de dégâts
Protection : 10 points (peau) ; régénère 10 points de vie supplémentaires par round.
Sortilèges : connaît tous les sorts d'invocation et de contrôle, ainsi que les sorts de contact pour les Grands Anciens, les Chthoniens, les Profonds, les polypes volants, les goules, les larves stellaires de Cthulhu et les habitants des sables.
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100, mais c'est bien le cadet des soucis des investigateurs.



Gla'aki

Du corps ovale émergeaient d'innombrables épines fines et pointues de métal multicolore ; à l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche lippue trônait au centre d'un visage spongieux, surmonté de trois fins pédoncules supportant des yeux jaunes. Le bas du corps était entouré d'une multitude de pyramides blanches, vraisemblablement utilisées pour la locomotion. Son diamètre devait être d'au moins dix pieds à son point le plus étroit… de longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui… (La) forme se dressait telle une tour, palpitant et tremblant dans une vibration assourdissante… Une épine se tendit en direction (d'une victime).

— Ramsey Campbell,
L'Habitant du lac

Gla'aki réside actuellement au fond d'un lac dans la Vallée de la Severn, en Angleterre. C'est de là qu'il convoque des fidèles potentiels, en leur envoyant des « rêves attractifs » hypnotiques. Aujourd'hui, Gla'aki est affaibli, et, sans la force qu'il retire des cérémonies d'initiation, il ne peut plus envoyer de rêves attractifs à de longues distances. Mais si quelqu'un vient à s'installer dans les parages de sa retraite, il chargera alors ses serviteurs morts-vivants de le capturer pour en faire un initié.

Culte et adoration

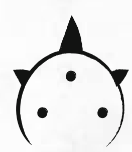
Gla'aki fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des adeptes sont des esclaves morts-vivants. Il est arrivé que des êtres vivants aient adoré Gla'aki, mais les environs du lac sont pour l'instant déserts.

Autres particularités

Rêves attractifs : Ils servent à faire venir des victimes jusqu'au lac de l'initiation. Les chances de succès de ces suggestions oniriques sont égales au nombre de points de magie de Gla'aki moins ceux de la cible. Diminuez ce pourcentage d'un point pour chaque kilomètre séparant le dieu de sa victime. Gla'aki peut faire une seule tentative par nuit, mais il peut la répéter toutes les nuits.
Lors de l'initiation, le novice se tient sur le bord du lac, tandis que Gla'aki se lève des profondeurs. D'abord, la divinité lui enfonce l'une de ses épines dans la poitrine. Puis, le round suivant, elle injecte un fluide dans son organisme. Normalement, ce traitement suffit à tuer l'initié. L'épine se détache de la divinité et grandit à travers le cadavre. Une fois la croissance achevée, une ou deux nuits plus tard, l'épine tombe, laissant un trou qui ne saigne pas, mais d'où partent des lignes rouges. L'humain est devenu un esclave mort-vivant, un serviteur de Gla'aki.
Conditions : Si les dégâts infligés par l'épine ne tuent pas la cible avant que le fluide ne soit injecté, elle devient tout de même un monstre, mais garde son libre arbitre. Gla'aki peut ordonner à ses serviteurs de capturer l'individu pour le piquer à nouveau et obtenir enfin sa servitude. Si la victime réussit à briser l'épine entre le moment où elle est insérée et celui où le fluide est injecté, elle meurt de ses blessures, sans se transformer en mort-vivant. Dans les rares cas où l'épine ne fait pas assez de dégâts pour tuer la victime et qu'on la brise avant l'injection du fluide, l'initié échappe aux deux effets. Habituellement, les serviteurs morts-vivants de Gla'aki tiennent fermement les novices, précisément pour éviter qu'ils ne retirent les épines prématurément.

Gla'aki, L'Habitant du Lac

FOR	200
CON	300
TAI	450
DEX	50
INT	150
POU	140



Points de vie : 75
Impact : +7D6
Carrure : 8
Points de magie : 28
Mouvement : 6

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Il attaque avec ses épines, soit au corps à corps, soit en les projetant sur sa cible.
• **Combat rapproché :** 100 % (50/20), 3D10 points de dégâts
Protection : 40 points (tégument). Chaque épine a 6 points de vie et 4 points de protection
Sortilèges : Gla'aki connaît la plupart des sorts, qu'il partage avec ses adorateurs-esclaves.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20

Hastur l'Indicible

Paysage tout à fait extraterrestre… À l'arrière-plan, un lac profond. Hali ? Au bout de cinq minutes, l'eau commence à frissonner en cercles concentriques, comme si quelque chose montait vers la surface. Face vers l'intérieur. Une créature titanique, avec des tentacules. En forme de poulpe, mais dix fois plus grande que l'Octopus Appolyon de la côte occidentale. Ce qui lui servait de cou faisait facilement quarante-cinq mètres de diamètre. Pas couru le risque de le voir de face.

— August Derleth,
La Fenêtre à pignon

Hastur l'Indicible vit dans les parages de l'étoile Aldébaran, dans la constellation du Taureau. Il serait lié au mystique lac de Hali, au Signe Jaune et à Carcosa, ainsi qu'aux êtres qui résident en ces lieux. Il est souvent associé à la faculté de voler au travers de l'espace.
On ne sait pas grand-chose de son aspect physique. Dans un cas de possession par Hastur, le corps de la victime devint boursouflé et écailleux, alors que ses membres étaient aussi flasques que s'ils avaient été désossés. Les choses qui vivent dans le lac de Hali et qui lui sont apparentées ressemblent vaguement à des pieuvres vues de derrière. Leurs visages sont d'une laideur insupportable. Quoi qu'il en soit, l'aspect du Grand Ancien relève en grande partie de l'idée que s'en fait chaque Gardien.
Les byakhees, une race de créatures volantes vivant dans le vide interstellaire, sont ses serviteurs.

Culte et adoration

Hastur est adoré par de nombreuses espèces, dont l'abominable peuple tcho-tcho ainsi que les Frères du Signe Jaune. Cette religion est particulièrement répugnante et si beaucoup en ont entendu parler, rares sont ceux qui s'y sont voués. Ses adorateurs se réfèrent toujours à Hastur comme à « Celui Qui ne Doit Pas Être Nommé », mais il s'agit peut-être là d'une mauvaise traduction de son titre d'Indicible.

Autres particularités

Hastur ne répond aux invocations que de nuit. En sa présence, chaque round, trois personnes dans un rayon de 20 mètres autour de lui doivent réussir un test d'Esquive pour éviter d'être saisies et détruites dès le round suivant. En temps normal, Hastur n'attaque pas ses alliés ou ses adorateurs. Il doit quitter toute partie de la Terre protégée par Aldébaran à l'horizon.

Hastur, l'Indicible

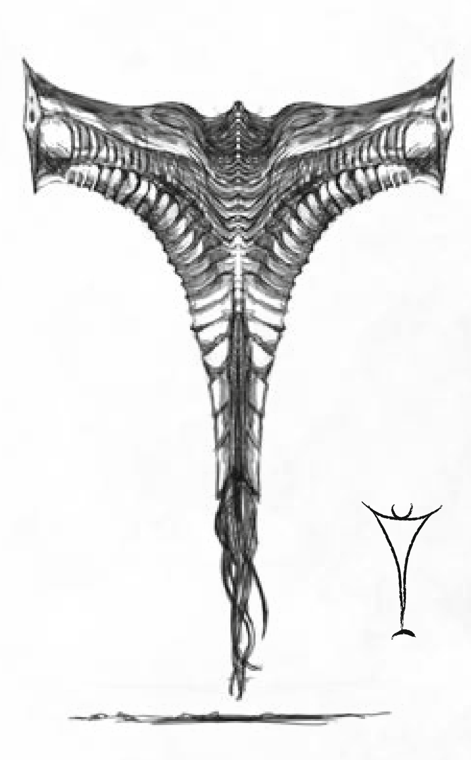
FOR	600
CON	1 000
TAI	500
DEX	150
INT	75
POU	175

Points de vie : 150
Impact : +13D6
Carrure : 14
Points de magie : 30
Mouvement : 16 / 25 en volant

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Quoi qu'il soit, Hastur possède des tentacules et des griffes parmi ses membres.
- Combat rapproché 100 % (50/20), mort instantanée

Protection : 30 points (cuir épais, écailleux, caoutchouteux et ample)
Sortilèges : Tous les sorts d'appel et de contact, Concocter le Breuvage de l'Espace, Invoquer/contrôler un Byakhee, plus d'autres à la discrétion du gardien
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100





Ithaqua

Les astres avaient disparu… le grand nuage qui avait obscurci le ciel rappelait étrangement la silhouette d'un homme immense. Et… là où aurait dû être le sommet du nuage, là où aurait dû se trouver la tête de la chose, il y avait deux étoiles brillantes, visibles malgré les ténèbres, deux étoiles brillantes, aussi embrasées que des… yeux !

— August Derleth,
Le Marcheur du vent

On prétend qu'Ithaqua résiderait dans les régions arctiques et subarctiques, où des Amérindiens l'auraient rencontré. Il est réputé hanter les étendues désertiques et suivre à la trace les voyageurs infortunés avant de les emporter avec lui. Il arrive parfois que ses victimes soient retrouvées encore en vie, et qu'elles survivent quelque temps, sans pouvoir expliquer ce qui leur est arrivé. Le plus souvent, on les retrouve des semaines ou des mois plus tard, à moitié enfouies dans le sol, comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur, pétrifiées par le gel dans des postures attestant des souffrances qu'elles ont endurées, avec quelques parties importantes de leur anatomie en moins.

Culte et adoration

Le culte d'Ithaqua est de faible importance, bien que nombreux soient ceux qui le redoutent dans le Grand Nord. Les habitants de la Sibérie et de l'Alaska offrent parfois des sacrifices au Wendigo, afin qu'il épargne leurs campements. Mais les sectes organisées semblent rares. Ce culte est plus largement répandu dans le monde lointain de Borée.

Ithaqua, Le Marcheur du vent, le Wendigo

FOR	250
CON	750
TAI	500
DEX	150
INT	50
POU	175

Points de vie : 125
Impact : +8D6
Carrure : 9
Points de magie : 35
Mouvement : 10 / 30 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Cet être immense peut piétiner, cogner ou écraser ses adversaires. Ses griffes ignorent la protection des armures. Une fois par round, il peut saisir un investigateur à portée dans sa main puissante. Il est alors automatiquement immobilisé, si Ithaqua le souhaite.
Bourrasque : Si Ithaqua se trouve à quelques dizaines de mètres, il peut générer un vent puissant, qui va balayer ses adversaires. Les investigateurs doivent réussir un test opposé de FOR pour éviter d'être emportés. Si plusieurs personnes sont visées, Ithaqua doit répartir sa FOR entre elles. En cas d'échec, la cible est bringuebalée à 1D10 x3 mètres de haut. L'atterrissage inflige 1D6 points de dégâts par 3 mètres de chute.
• Combat rapproché 80 % (40/16), impact
• Bourrasque 100 % (50/20), spécial (cf. ci-dessus)

Protection : 10 points (peau couverte de moisissure)**Sortilèges :** tous les sorts d'appel et de contact
Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100 pour voir Ithaqua. 1/1D6 pour entendre le hurlement du Wendigo dans le vent glacé.

Si la légende veut qu'Ithaqua soit prisonnier de l'Arctique, on pense que les chaînes qui le retiennent n'ont d'effet que sur Terre. Le dieu serait libre de voyager sur d'autres planètes ou d'autres réalités. Ses serviteurs, créatures ou vent glaçant, sont libres d'aller où bon leur semble. Ils n'hésitent pas à châtier quiconque se pense hors d'atteinte du Marcheur du vent.

On dit que les hurlements du Wendigo portés par le vent sont en fait les hurlements du dieu emprisonné, exprimant sa haine des liens qui le retiennent et sa jalousie envers les êtres capables de ramper librement sur Terre.

Nodens

Sur le dos des dauphins se balançait un vaste coquillage à l'intérieur duquel il y avait la forme grise et terrible du primitif Nodens, le maître du Grand Gouffre… Le vénérable Nodens, alors, étendit une main flétrie et aida Olney et son hôte à pénétrer dans le vaste coquillage.

— H. P. Lovecraft,
L'Étrange Maison haute dans la brume

Nodens revêt généralement l'apparence d'un vieillard chenu à la barbe grise. Il se déplace souvent à bord d'un chariot constitué d'un énorme coquillage tiré par des monstres extraterrestres ou des créatures fantastiques issues des légendes terrestres.

Culte et adoration

On pourrait presque qualifier Nodens de bienveillant envers l'humanité. Lors de ses visites sur Terre, il lui est arrivé d'apporter son aide à des individus pourchassés ou harcelés par des Grands Anciens ou Nyarlathotep. Aucune secte ne lui est cependant dévouée sur Terre. Les maigres bêtes de la nuit sont ses serviteurs.

Nodens, Seigneur du Grand Abîme

FOR	210
CON	225
TAI	75
DEX	105
INT	350
POU	500
APP	99



Points de vie : 30
Impact : +3D6
Carrure : 4
Points de magie : 100
Mouvement : 12

Combat

Options de Combat rapproché : Nodens n'attaque jamais physiquement ses ennemis. Si les adversaires lui paraissent faibles, il invoque suffisamment de maigres bêtes de la nuit pour les emporter tous. S'ils semblent plus puissants, le dieu tente de les congédier, ce qui exige un test opposé de POU. En cas de succès, l'ennemi n'est pas affecté, et Nodens quitte les lieux de sa propre volonté, afin d'éviter le conflit. Dans ce cas, il peut emmener avec lui un humain qu'il apprécie, pour le déposer à mi-chemin de sa destination. Ses compagnons ont ainsi visité les quatre coins de la galaxie, avant de revenir sur Terre.
Protection : Aucune initialement, mais il peut générer une armure magique en dépensant 1 point de magie par point de protection souhaité. Elle se dissipe au coucher de la lune ou au lever du soleil.
Sortilèges : Pour chaque point de magie dépensé, Nodens peut invoquer 1D10 maigres bêtes de la nuit ou un autre de ses serviteurs. Il se guérit en dépensant un point de magie par point de dégâts. Le gardien peut ajouter d'autres sorts à son répertoire s'il pense qu'ils sont appropriés.
Perte de Santé Mentale : aucune



Nyarlathotep

Une grande silhouette élancée ayant ce jeune visage propre aux antiques pharaons et portant des robes prismatiques et un diadème d'or qui luisait comme d'une lumière intérieure… la fascination d'un dieu sombre et d'un archange déchu, et ses paupières semblaient cacher les pétillements d'une humeur capricieuse.

— H. P. Lovecraft,
La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Nyarlathotep est à la fois le messager, le cœur et l'âme des dieux. Il est le seul d'entre eux à posséder une véritable personnalité et il prétend pouvoir revêtir un millier de formes différentes. À ses yeux, causer la folie et la démence est plus important et agréable, que tuer et détruire.
Seules quelques-unes des 999 formes de Nyarlathotep ont été décrites : le Pharaon Noir, un homme au teint bistre de type égyptien ; la Langue Sanglante, une énorme monstruosité aux membres griffus qui a, en guise de visage, un long tentacule rouge sang susceptible de s'étirer vers l'avant quand la chose hurle à la lune ; Celui Qui Hante les Ténèbres, une créature noire dotée d'ailes et d'un œil triple qui ne supporte pas la lumière ; la Femme Boursouflée, une femme monumentale dont les nombreux tentacules font convulser le corps. La bête prend aussi la forme du Sphinx égyptien, mais son visage est rempli d'étoiles. Enfin, certains indices laissent à penser que l'Homme Noir des sabbats pourrait très bien être l'une des formes du dieu.

Culte et adoration

Le plus souvent, Nyarlathotep est adoré sous une de ses formes, ou masques. Ces cultes sont nombreux et dispersés dans le monde entier.

La Fraternité du Pharaon Noir est basée au Caire et dispose d'une branche puissante à Londres. Le Culte de la Langue Sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la Sagesse Étoilée, à Providence, et le Culte de la Chauve-Souris, en Australie, adorent tous deux Celui Qui Hante les Ténèbres. On compte encore l'Ordre de la Femme Boursouflée de Shanghai et l'internationale Confrérie de la Bête. Les adorateurs des dieux n'agissent, le plus souvent, que dans l'espoir de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep, car ses supérieurs sont trop stupides pour leur prêter attention. Le Chaos Rampant octroie parfois à ses adeptes un sortilège, des connaissances scientifiques, des croyances religieuses schismatiques ou encore une créature monstrueuse à leurs ordres. Les présents de Nyarlathotep sont toujours conçus de façon à semer le trouble et la terreur au sein de l'humanité. Ils ont même souvent des effets néfastes sur leurs bénéficiaires.
Nyarlathotep dispose de nombreux serviteurs, comme les shantaks et les horreurs chasseresses. Il peut, si tel est son bon plaisir, faire don de n'importe quel type de créature à ses fidèles. Ces requêtes doivent s'accompagner, a minima, de l'offrande de points permanents de POU ou d'autres caractéristiques, immolés à Nyarlathotep ou d'autres dieux.

Autres particularités

Nyarlathotep accomplit les volontés d'Azathoth et d'autres dieux. Il est souvent fait référence à lui comme l'âme même de ces entités. Sans trêve, il essaie de plonger l'humanité dans les tourments de la folie. De nombreuses prophéties, dont les nouvelles Le Chaos Rampant, Nyarlathotep et le poème Les Fungi de Yuggoth, tiennent pour acquis qu'il détruira un jour la race humaine et peut-être même la Terre tout entière. Nyarlathotep apparaît toujours comme un être cynique, qui traite ses maîtres avec mépris.
Toutes les invocations adressées à Azathoth et aux autres dieux de sa cour mentionnent son nom, sans doute parce qu'il est leur messager. Toutes les races du Mythe connaissent sa puissance et la redoutent, aussi lui arrive-t-il de leur demander de menus services.
Sous forme humaine, Nyarlathotep va paraître amical pour mieux corrompre ou berner ses ennemis. Il évitera jusqu'au bout de révéler ses pouvoirs surnaturels. Face aux menaces, Nyarlathotep se contente généralement d'invoquer des monstres pour emporter ses ennemis loin de lui ou s'en débarrasser d'une façon ou d'une autre. Nyarlathotep peut invoquer un membre de n'importe quelle race de cet ouvrage, ainsi que bien d'autres qui n'y sont pas, au prix d'un point de magie par tranche de 5 points de POU de la créature. Sous forme monstrueuse, il saisit ses victimes et les emmène avec lui.

Nyarlathotep, Le Chaos Rampant

Sous forme humaine
FOR 60
CON 95
TAI 55
DEX 95
INT 430
POU 500
APP 90
Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 12
Mouvement : 12

Sous forme monstrueuse
FOR 400
CON 250
TAI 450
DEX 95
INT 430
POU 500
APP —
Points de vie : 70
Impact : +10D6
Carrure : 11
Points de magie : 100
Mouvement : 16

Combat

Attaques par round : 1
Sous sa forme humaine, Nyarlathotep peut être tué normalement. Peu après sa mort, son cadavre commence à trembler et enfler, jusqu'à se déchirer pour révéler un immense monstre griffu ou une autre des formes monstrueuses décrites précédemment. Ce colosse inattendu s'élève au-dessus de sa mue macabre, puis disparaît dans les airs sans se venger de son assassin.
Sous sa forme monstrueuse, il est plus délicat de tuer Nyarlathotep. Mais si l'on y parvient, il est réellement banni.
La forme démoniaque de Nyarlathotep change continuellement. À chaque round, il a au moins deux griffes capables d'attaquer.
Options de Combat rapproché : En tant qu'humain, il emploie les mêmes attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. En tant que monstre, il emploie divers appendices, selon sa forme exacte.

- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D3 points de dégâts ou selon l'arme (en tant qu'humain)
- Combat rapproché 85 % (42/17), 10D6 points de dégâts + impact (en tant que monstre)

Protection : Aucune, mais amené à 0 point de vie, il s'effondre à terre, se métamorphose en une nouvelle forme encore plus monstrueuse (ce qui provoque une perte de Santé Mentale), puis s'envole pour l'espace interstellaire.**Sortilèges :** Nyarlathotep connaît tous les sorts du Mythe. Il peut invoquer des monstres au prix d'un point de magie par tranche de 5 points de POU de la créature. Toutefois, invoquer un shantak, une horreur chasseresse ou un serviteur des dieux extérieurs ne lui coûte qu'un point de magie.
Perte de Santé Mentale : aucune sous sa forme humaine. 1D10/1D100 sous la plupart de ses 999 autres formes.



Nyogtha

Une odeur insidieuse envahit la pièce. Vaguement reptilienne, musquée et nauséabonde. Le disque se levait inexorablement, laissant s'échapper un maigre filet de ténèbres, comme un doigt. Une grande vague de noirceur iridescente jaillit, ni liquide, ni solide, une immonde masse gélatineuse.

— Henry Kuttner,
L'Horreur de Salem

Divinité mineure, peut-être liée à Cthulhu, Nyogtah hanterait les cavernes souterraines de la Terre. Ressemblant à une masse de ténèbres vivantes, il génère à volonté de sinueux tentacules noirs.

Culte et adoration

Les adorateurs de Nyogtah sont peu nombreux. La plupart sont des sorcières ou d'autres occultistes. Il leur apprend des sorts à l'occasion, en échange de sacrifices et de POU.
Sur les Contrées du Rêve, il est vénéré par une bande de goules. Peut-être est-ce aussi le cas de certaines goules du Monde de l'Éveil.

Nyogtha, La Chose Qui Ne Devrait Pas Être

FOR	425
CON	200
TAI	400
DEX	100
INT	100
POU	140

Points de vie : 60
Impact : En raison de sa morphologie étrange, l'impact ne s'applique pas.
Carrure : 10
Points de magie : 28
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Quand Nyogtah frappe, toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres subissent de petites blessures, pour 1D10 points de dégâts.
À moins qu'il ne soit repoussé par les sorts appropriés, Nyogtah saisit ses victimes et les traîne dans ses puits souterrains.

- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D10 points de dégâts à toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres

Protection : ignore les 10 premiers points de dégâts reçus chaque round, quelle qu'en soit la source. À 0 point de vue, Nyogtha est dissipé et contraint à partir.
Sortilèges : Tous les sorts d'appel et de contact, plus Créer un Portail
Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20



Rhan-Tegoth

Un torse presque globulaire, avec six longs membres sinueux, se terminant par des pinces de crabe. Sur cet abdomen, un globe secondaire, penché en avant. Un triangle d'yeux noirs inexpressifs, une trompe souple et longue comme un avant-bras, et des fentes latérales évoquant des branchies sont autant d'indices suggérant qu'il devait s'agir d'une tête.

— H. P. Lovecraft,
L'Horreur dans le musée

Régnant autrefois sur la région que l'on appelle aujourd'hui Alaska, ce dieu mineur se nourrissait d'hominidés maigrelets apeurés par sa puissance. Rhan-Tegoth a fini par entrer en hibernation, peut-être seulement lors de la dernière ère glaciaire, et il n'en est toujours pas sorti. Redécouvert par les hommes modernes, il est confondu avec une statue fantomatique.

Culte et adoration

Durant la préhistoire, Rhan-Tegoth était adoré par des peuplades humaines primitives, dont peut-être les Inuits. Depuis, il hiberne et son culte s'est éteint. Les gnoph-keh sauvages des plaines arctiques pourraient lui être liés.

Autres particularités

Être amphibien fétide, Rhan-Tegoth requiert d'abondants sacrifices humains, pour un minimum de 75 points de TAI chaque jour. La victime, hurlant de désespoir, est saisie et attirée dans la masse grouillante de tentacules. Là, elle est lentement vidée de son sang et de ses autres fluides, ce qui lui retire 5 points de FOR par round. La CON de la divinité augmente de 5 par tranche de 10 points de FOR absorbés, jusqu'à un maximum de 800 en CON. Les points surnuméraires sont perdus. Si on ne le nourrit pas, Rhan-Tegoth perd 1D100 points de CON par jour, jusqu'à atteindre 300, ce qui le fait retomber en hibernation.
Des humains sacrifiés à Rhan-Tegoth, il ne reste qu'un corps émacié et percé de centaines de minuscules trous d'aiguille. Voir un cadavre asséché, atroce coquille vide, coûte 1/1D6 points de Santé Mentale.

Rhan-Tegoth, Terreur des Hominidés

FOR	200
CON	300*
TAI	150
DEX	75
INT	75
POU	175

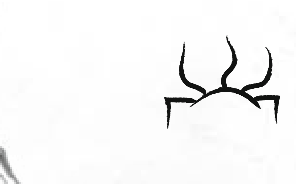
Points de vie : 45*
* *Valeur de base. Augmente à mesure qu'il se nourrit.*
Impact : +3D6
Carrure : 4
Points de magie : 35
Mouvement : 10 / 14 en nageant

Combat

Attaques par round : 1D6+2
Options de Combat rapproché : attaque de diverses façons à l'aide de ses griffes, ses jambes et ses tentacules.

- Combat rapproché 80 % (40/16), 1D6 points de dégâts + impact

Protection : 10 points (tentacules et peau épaisse couverte de vase) ; régénère 1 point de vie par round.**Sortilèges :** tous
Perte de Santé Mentale : 1D8/1D20



Roi en Jaune, avatar d'Hastur

Il se tient debout, sur le balcon. Sans visage, grand comme deux hommes. Sous ses oripeaux bigarrés, il porte des chaussures pointues. Un ruban de soie coule du sommet saillant de sa capuche… Parfois, on distingue des ailes dans son dos, parfois un halo tout autour de lui.

— James Blish,
Plus de Lumière

Le Roi en Jaune apparaît humain, vêtu de haillons jaunes ou multicolores et portant le Masque Pâle. Ses oripeaux sont en fait une extension de sa chair, tandis que le masque dissimule d'horribles pseudopodes, prêts à saisir un innocent pour le vider de son énergie vitale. Mais le plus remarque est encore sa souplesse méprisable, sa forme malléable à volonté. De tous les avatars d'Hastur l'Indicible, c'est celui que l'on rencontre le plus fréquemment.

Culte et adoration

Ses adorateurs sont souvent des artistes ou des poètes solitaires, rendus fous par la lecture d'une pièce mémorable, Le Roi en Jaune (cf. page 214). Inspirés par sa beauté cruelle, ils créent des œuvres niant le sens de l'existence humaine. La couverture de ce livre maudit est fréquemment frappée du Signe Jaune (cf. ci-contre). Catalyseur des pensées démentes, il aide à pervertir les rêves de ceux qui le regardent.

Le Roi en Jaune, avatar d'Hastur, Seigneur de Carcosa, Maître du Signe Jaune

FOR	125
CON	530
TAI	70
DEX	135
INT	250
POU	175

Points de vie : 60
Impact : +1D6
Carrure : 2
Points de magie : 35
Mouvement : 15, mais il peut disparaître à volonté pour réapparaître où il le souhaite.

Combat

Attaques par round : 1 attaque de regard, 6 attaques de haillons tranchants ou 1 attaque de tentacule facial.

Options de Combat rapproché : On raconte que le Masque Pâle du Roi cache un étrange tentacule facial avec lequel il embrasse ses adorateurs. D'autres prétendent que lorsqu'il danse, ses oripeaux s'étendent comme des pseudopodes tranchants comme des rasoirs.

Regard du Roi en Jaune : D'un simple regard appuyé, le Roi en Jaune provoque une crise aiguë de panique, qui coûte 1D6 points de Santé Mentale par round à sa victime tant qu'il se concentre sur elle, ce qui lui coûte 3 points de magie par round. La cible a droit à un test extrême de POU pour éviter le regard, à renouveler chaque round.

- Combat rapproché 100 % (50/20), 1D6 points de dégâts + impact + 1D6 POU pour les haillons tranchants, 1D10 points de dégâts + impact + 1D10 POU par round pour le tentacule facial
- Regard, la cible doit réussir un test extrême de POU pour résister, spécial (cf. ci-dessus)

Protection : aucune

Sortilèges : Tous les sorts d'appel et de contact, plus n'importe quel autre sort à la discrétion du gardien.

Perte de Santé Mentale : aucune s'il porte le Masque Pâle. 1D3/1D10 s'il le retire ou s'il prend une autre forme.

Le Signe Jaune

Réputé pour être le sceau de Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé sous son avatar de Roi en Jaune, le Signe Jaune renferme un pouvoir qui attire les véritables connaisseurs de l'occulte. Pourtant, nul ne s'accorde quant à sa configuration exacte. Certains vont jusqu'à dire que son aspect se déforme en présence de son Maître ou de ses serviteurs. Les innocents peuvent passer à côté pendant des années sans réaliser ou deviner sa signification réelle, en dehors peut-être d'atroces cauchemars. Cependant, une fois le Signe activé, les personnes qui ne le voyaient pas auparavant le retrouveront un peu partout, y compris dans les endroits les plus étonnants. Toute personne ayant vu le Signe Jaune est considérée comme bénie et élue.

Agissant peut-être de façon subliminale, le Signe est un symbole de malveillance et de folie, et l'insigne suprême du culte d'Hastur. Le voir suffit à provoquer une perte de 0/1D6 points de Santé Mentale.

Le Signe semble pivoter, trembler et tressauter, comme s'il s'apprêtait à bondir sur l'impudent qui ose le regarder. Objectivement, l'effet ne dure qu'un instant, mais il paraît une éternité à la personne affectée. Quiconque perd des points de Santé Mentale en voyant le Signe en Jaune est maudit. Dès sa prochaine nuit de sommeil, il devra effectuer un nouveau test de Santé Mentale. En cas d'échec, il est tourmenté par des cauchemars abominables où se mêlent le Roi en Jaune, Carcosa et Hastur. Il perd un point supplémentaire de Santé Mentale. Cela se répète chaque nuit, jusqu'à ce que le sujet de la malédiction réussisse son test ou qu'il sombre dans la folie.





Shub-Niggurath

Iä ! Iä ! Shub-Niggurath ! Le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux !

— H. P. Lovecraft,
Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres



De nombreux rituels et invocations font référence à Shub-Niggurath. On présume qu'il s'agit d'une sorte de divinité pervertie de la fertilité.

Dans l'une des rares descriptions que l'on a de lui, Shub-Niggurath est présenté comme une énorme masse nuageuse en ébullition qui répand une odeur de putréfaction. Il est probable que les extensions brumeuses issues de cette masse soient capables de se matérialiser pour former d'horribles organes : tentacules noirs et souples, gueules dégouttantes de bave ou petites pattes difformes terminées par des sabots noirs, qui sont certainement pour quelque chose dans le fait que ce dieu soit assimilé à un bouc ou à une chèvre. À chacune de ses apparitions, il peut donner naissance de cette manière à un sombre rejeton.

Certaines informations récentes permettraient de penser que son lait possède des propriétés remarquables, que le gardien est libre d'extrapoler.

Culte et adoration

Le culte de Shub-Niggurath est assez répandu et certaines pratiques druidiques lui sont peut-être consacrées. À l'instar des adorateurs de Cthulhu, ceux qui vénèrent cette divinité forment souvent des sectes ou des congrégations. Le Bouc Noir offre parfois à ses adorateurs des chevreaux, qui sont tout à la fois ses émissaires et ses représentants.

Souvent, Shub-Niggurath n'est invoqué que pour recevoir un sacrifice et, dès qu'il apparaît, il attaque aussitôt toute personne qui ne lui est pas dévouée. On peut le congédier si on connaît son sort d'invocation, et si on dispose du temps nécessaire pour le faire.

Shub-Niggurath, Le Bouc Noir

FOR	360
CON	850
TAI	600
DEX	140
INT	105
POU	350

Points de vie : 145
Impact : +11D6
Carrure : 12
Points de magie : 70
Mouvement : 15

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : Les multiples tentacules de Shub-Niggurath balayent et frappent ses adversaires.

Saisir (manœuvre) : Bien qu'il possède des douzaines de tentacules, Shub-Niggurath ne peut saisir qu'une seule victime par round. Si un investigateur se fait attraper, il est immobilisé et amené contre le corps de la divinité, où l'une de ses bouches le videra de ses fluides corporels. La morsure absorbe 3D10 points de FOR de façon définitive à chaque round.

Pendant qu'elle se vide, la victime est maintenue fermement. Elle ne peut ni lancer de sorts, ni dépenser de points de magie, ni agir en aucune façon, mis à part hurler et trembler de douleur.

Lorsqu'il affronte des êtres plus puissants, Shub-Niggurath commence toujours par attaquer à l'aide d'un unique tentacule. Mais une fois qu'il est accroché, un deuxième le rejoint, et ainsi de suite. Chaque attaque réussie permet à une bouche supplémentaire d'absorber sa proie gigantesque.

Piétiner : Une fois par round, Shub-Niggurath peut piétiner toutes les créatures de TAI 300 ou moins se trouvant sur son chemin, qui fait en moyenne de 10 à 20 mètres de large.

- Combat rapproché 75 % (37/15), la moitié de l'impact
- Saisir (manœuvre), la victime est automatiquement mordue lors du round suivant
- Morsure, automatique si maintenu, 3D20 points de FOR par round
- Piétiner 75 % (37/15), dégâts égaux à l'impact

Protection : aucune, mais son corps brumeux est immunisé contre les armes physiques. Les armes magiques, le feu, l'électricité et les autres types d'énergie l'affectent normalement. Ses tentacules et son corps vaporeux se reforment à volonté, lui conférant une forme de régénération. Chaque point de magie dépensé lui permet de recouvrer 2 points de vie.

Sortilèges : Shub-Niggurath connaît tous les sorts concernant les dieux. Il enseigne parfois à ses favoris Créer un Portail, Signe de Voor et Terrible Malédiction d'Azathoth.

Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100

Selon certains théoriciens, les rites des religions païennes et d'autres croyances plus modernes ne seraient que les pâles reflets de l'antique culte du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils voient des traces de sa vénération dans le cycle annuel de la mort et de la renaissance, dans les sacrifices au temps des récoltes ou dans les feux purificateurs de Beltane. Certes, il est peu probable que tous les convives des festivals d'Éostre, de Lammas ou de Samain en connaissent les véritables origines. Par contre, il ne fait aucun doute que quelques illuminés vivant dans les marges de la société comprennent encore le sens caché de tous ces rituels. La méfiance est de mise lorsqu'on les interroge. Qui sait quels sont leurs véritables maîtres ?

Shudde M'ell

Une grande chose grisâtre longue de presque deux kilomètres qui chantait et exsudait d'étranges acides… chargeant à une vitesse prodigieuse au travers des profondeurs de la terre, animée par une fureur redoutable… faisant fondre le basalte comme si cela avait été du beurre soumis à la chaleur d'un chalumeau.

— Brian Lumley,
Ceux qui se terrent dans les tréfonds

Seigneur des chthoniens, Shudde M'ell est apparemment le plus grand et le plus malveillant représentant de sa race. Selon les légendes, il était autrefois prisonnier sous G'harne, mais il est maintenant libre de parcourir la Terre avec ses semblables.

Culte et adoration

À l'instar des autres chthoniens, Shudde M'ell ne fait pas l'objet d'une adoration intensive de nos jours, bien que cela puisse être le cas pour certains druides ou diverses tribus vivant encore comme à l'âge de pierre. Les races qui ont édifié G'harne ont peut-être également vénéré ce Grand Ancien.

Autres particularités

Shudde M'ell peut, de lui-même, provoquer un tremblement de terre local de forte amplitude. Avec l'aide d'autres chthoniens, il lui est toutefois possible d'engendrer des secousses sismiques bien plus redoutables encore, affectant toute une région et détruisant immeubles et ponts.
Si Shudde M'ell attaque directement, il ouvre une vaste cavité, dans un boucan mêlant psalmodies terrifiantes et bruits de succion avide. Tout ce qui se dressait sur la zone, qui est large d'au moins 1D10+10 mètres, est ingéré et détruit. Des chthoniens jaillissent alors de l'orifice et chargent les survivants.

Shudde M'ell, Le Fouisseur d'En-Bas

FOR 450
CON 400
TAI 600
DEX 75
INT 100
POU 175
Points de vie : 100
Impact : +12D6
Carrure : 13
Points de magie : 35
Mouvement : 8 / 8 en creusant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Il peut donner des coups de tentacules ou écraser de tout son poids.
Saisir et dévorer (manœuvre) : Attrapée par un tentacule, la cible perd 3D10 points de CON par round.
Écraser : Une fois par round, il peut broyer ses adversaires sous sa masse gigantesque.
- Combat rapproché 100 % (50/20), impact
- Saisir et dévorer (manœuvre), 6D6 points de dégâts + 3D10 points de CON par round
- Écraser 90 % (45/18), 12D6 points de dégâts à toutes les cibles dans un rayon de 12 mètres

Protection : 8 points (peau) ; régénère 5 points de vie par round.
Sortilèges : Shudde M'ell connaît tous les sorts jugés appropriés par le gardien. Il enseigne parfois des sorts concernant les Grands Anciens et leurs serviteurs.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20



Tsathoggua

Il discerna dans le renfoncement obscur la silhouette allongée d'une imposante masse informe. Cette masse s'étira un peu lorsqu'il s'en approcha et avança avec une infinie indolence une énorme tête de batracien. Celle-ci paraissait émerger d'un profond sommeil quand elle ouvrit lentement les yeux, qui brillèrent telles deux fentes de phosphore en fusion sur un visage sans sourcils.

— Clark Ashton Smith,
Les Sept Sortilèges

Tsathoggua réside dans le golfe noir de N'Kai, où il débarqua la première fois sur Terre en provenance de Saturne. C'est une des créatures les moins malveillantes du Mythe de Cthulhu, bien qu'elle n'en reste pas moins redoutable. Le plus souvent, Tsathoggua est représenté avec un corps obèse couvert de fourrure, une tête de crapaud et des oreilles de chauve-souris. Sa bouche béante et ses yeux mi-clos lui donnent un air somnolent. On prétend cependant qu'il peut changer de forme à volonté.

Culte et adoration

Tsathoggua fut autrefois vénéré par le peuple serpent et les Voormis, des sous-humains velus. De nos jours, il ne l'est plus que par des sorciers et des magiciens. Il aurait fait don à ses fidèles de portes spatiales magiques et de divers sortilèges. Ce Grand Ancien est servi par une race d'entités connues, faute de mieux, sous le nom de « larves amorphes ». On les trouve principalement dans les temples de N'Kai.

Autres particularités

Lorsqu'un groupe d'investigateurs rencontre Tsathoggua, demandez-leur un test de chance pour déterminer si le dieu est affamé. Si ce n'est pas le cas, il les ignore et prétend être endormi.

Tsathoggua, Le Dormeur de N'Kai

FOR 250
CON 600
TAI 150
DEX 135
INT 150
POU 175
Points de vie : 75
Impact : +4D6
Carrure : 5
Points de magie : 35
Mouvement : 16

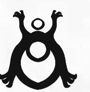
Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Tsathoggua peut frapper à coups de poings ou de pieds.
Saisir et dévorer (manœuvre) : S'il est affamé, Tsathoggua empoigne un investigateur et le serre contre lui. Dès le round suivant, la victime perd 5 points dans chacune de ses caractéristiques, jusqu'à ce qu'elles soient réduites à zéro ou que le dieu soit repoussé. Le procédé est atrocement douloureux, les chairs de la proie se déchirant à mesure qu'une substance corrosive s'écoule dans les veines. Si jamais l'investigateur s'en sort vivant, il aura besoin d'une semaine de soins dans un hôpital pour récupérer un point dans chaque caractéristique.
- Combat rapproché 100 % (50/20), impact
- Saisir et dévorer (manœuvre), chaque round, tant que la victime est maintenue, elle perd 5 points dans toutes ses caractéristiques

Protection : régénère 30 points de vie par

round suite à des blessures. Toutefois, le feu, l'électricité et les autres types d'énergie affectent normalement ce dieu monstrueux.
Sortilèges : Ses pouvoirs magiques sont vastes, comme il convient à un Grand Ancien. Il aurait déjà enseigné à des humains Créer un Portail et divers sorts d'invocation et de contrôle.
Perte de Santé Mentale : 0/1D10





Tulzscha

Une colonne crachotante de flammes d'un vert écœurant… jaillissant des profondeurs inconcevables de la Terre, comme une éruption volcanique. Autour d'elle, aucune des ombres dansantes qui ceignent un feu naturel. Non, c'était un vert-de-gris fielleux et malsain qui recouvrait les pierres nitreuses. Et malgré l'intensité de cet embrasement, nulle chaleur ne s'en dégageait, mais seulement la moiteur de la mort et de la corruption.

— H. P. Lovecraft,
Le Festival

Dans la cour d'Azathoth, une boule verdâtre de feu incandescent danse entre ses frères divins, pour le plaisir du sultan des démons. Appelée sur notre monde, sa forme gazeuse s'infiltre dans le noyau de la planète, avant d'en ressortir dans une éruption de lave et de flammes. Ensuite, il ne peut plus se déplacer.

Culte et adoration

Seuls quelques groupuscules vénèrent cette entité obscure, généralement dans des temples souterrains, essentiellement durant les équinoxes, les solstices et les conjonctions importantes. Tulzscha se complaît dans la mort, la corruption et la dégénérescence.

Tulzscha, La Flamme Verte

FOR	300
CON	180
TAI	390
DEX	60
INT	75
POU	75

Points de vie : 57
Impact : —
Carrure : 9
Points de magie : 15
Mouvement : 0 (à la surface)

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Toute personne suffisamment proche de Tulzscha pour l'attaque au corps à corps subit 3D6 points de dégâts de feu.
Jet de flamme : Une fois par round, Tulzscha peut cracher un jet de flammes verdâtres jusqu'à 15 mètres de distance. Si l'attaque réussit et qu'elle n'est pas esquivée, la cible vieillit de 2D10 années. Elle doit effectuer de tests de CON et de POU. Les pertes en cas de réussite ou d'échec sont respectivement de 1D6/2D10 points de CON et 1D6/3D10 points de POU. Un second test de POU est nécessaire. Un échec implique la perte de 5 points d'une caractéristique déterminée au hasard : 1-2 : FOR, 3-4 : DEX, 5-6 : APP.

- Combat rapproché, automatique, 3D6 points de dégâts à toutes les cibles à portée de corps à corps
- Jet de flammes 80 % (40/16), dégâts spéciaux (cf. ci-dessus)

Protection : aucune, mais il est immunisé contre les armes qui empalent, la chaleur, le froid, l'acide et l'électricité. Les explosifs et les autres attaques physiques infligent des dégâts minimaux. La magie l'affecte normalement. Tulzscha ne peut être repoussé qu'en l'amenant à 0 point de vie.
Sortilèges : tous les sorts du grimoire, plus d'autres à la discrétion du gardien.
Perte de Santé Mentale : 1D3/1D20



Ubbo-Sathla

Là, dans l'aube grise de la Terre, la masse informe d'Ubbo-Sathla reposait dans la vase et les vapeurs, dénuée de tête, d'organes ou de membres. De ses flancs limoneux éclosaient, dans une vague lente et ininterrompue, les amibes caractéristiques de la vie primordiale sur Terre. Autour de lui gisaient d'impressionnantes tablettes de pierre venues des étoiles, gravées des enseignements inconcevables de dieux incréés.

— Clark Ashton Smith,
Ubbo-Sathla

Siégeant dans une caverne froide et humide, Ubbo-Sathla ne quitte son repaire que lorsqu'il est appelé ou dérangé. On accède à cette grotte par l'intermédiaire de profondes fissures dans les glaciers de l'Antarctique ou à travers des entrées secrètes dans les étendues désolées du Nord des Contrées du Rêve. Peut-être existe-t-il d'autres chemins.

Culte et adoration

Bien que mentionné dans les textes maudits du *Livre d'Eibon* et du *Necronomicon*, Ubbo-Sathla n'a pas de culte chez les êtres humains. Sans doute est-il vénéré par des mi-go ou d'autres races extra-terrestres.

Autres particularités

La Source Inachevée pourrait avoir engendré tous les prototypes de la vie sur Terre. Même les effroyables shoggoths auraient été créés par les Choses Très Anciennes à partir de lambeaux de sa peau. Dans la grotte d'Ubbo-Sathla, plusieurs tablettes de pierre gravées entre les étoiles rassemblent des savoirs détestables et des secrets divins. Appelées « clés anciennes », ces tablettes restent une énigme. Même les plus puissants des sorciers partis à leur recherche n'en sont jamais revenus.

Quiconque observe Ubbo-Sathla verra des centaines de pseudopodes se former, flageller et saisir des proies, avant de se dissoudre à nouveau dans son corps distendu, dans un cycle sans fin. Des investigateurs restant plus de quelques minutes en présence du dieu sont assurés de se faire attaquer.

Rejetons : Ubbo-Sathla engendre 1D10 rejetons par round, sans discontinuer. Certains se font dévorer par leur géniteur, d'autres lui échappent. Ces survivants exaucent les moindres caprices et pulsions du dieu primal et inintelligent. Quittant rarement la grotte d'Ubbo-Sathla, les rejetons sont tous uniques. Ils préfèrent attaquer par surprise, depuis une embuscade, que ce soit avec des filaments collants, des pseudopodes, des tentacules gélatineux, et ainsi de suite.

Ubbo-Sathla, La Source Inachevée

FOR	—
CON	1 000
TAI	1 000
DEX	—
INT	0
POU	375

Points de vie : 200
Impact : —
Carrure : 9
Points de magie : 12
Mouvement : 0

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Ubbo-Sathla projette ses tentacules pour saisir une proie, puis les ramène pour l'absorber dans sa masse. Les tentacules ont une portée de 100 mètres.

- Combat rapproché : 90 % (45/18), saisit et absorbe

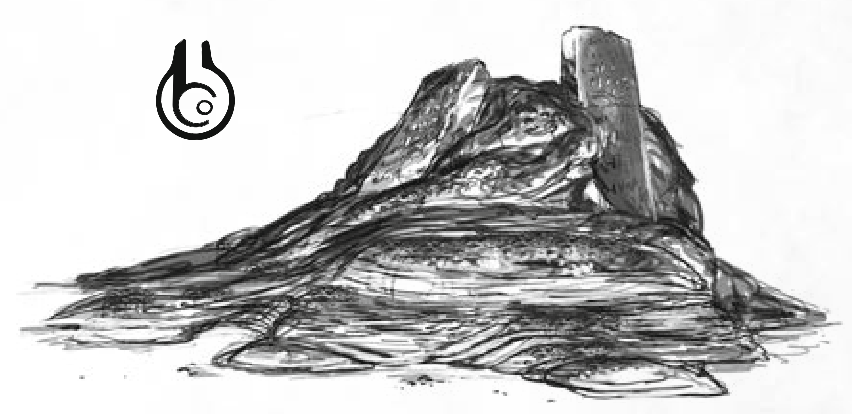
Note : Là où passe Ubbo-Sathla, toute vie périt.

Protection : régénère 25 points de vie par round. Immunisé contre les chocs, les projectiles et les armes tranchantes. Le feu, les sorts et les armes enchantées l'affectent normalement. Un Signe des Anciens lui inflige 3D6 points de dégâts, mais le symbole est détruit dans l'opération. Lorsqu'il atteint 0 point de vie, le dieu recule dans sa caverne ou dans une fissure pour récupérer pleinement.

Compétences : Engendrer un rejeton 100 %

Sortilèges : aucun, mais Ubbo-Sathla contrôle ses rejetons à une distance raisonnable.

Perte de Santé Mentale : 1D8/5D10





Rejeton d'Ubbo-Sathla

Carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(1D6 à 6D10+6) x5
CON	80	(3D6+6) x5
TAI	115	(1D6 à 6D10+10) x5
DEX	70	(4D6) x5
INT	0	(0)
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 19
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Des filaments collants et d'autres appendices font chercher des cibles à digérer.
Avaler (manœuvre) : Qu'il attaque avec des filaments collants, des pseudopodes ou des tentacules gélatineux, le rejeton attire la cible vers lui et la serre contre son corps. Elle est alors digérée au rythme de 1D6 points de vie par round. Une fois qu'elle est avalée, aucune action n'est possible. Le seul espoir de l'investigateur réside dans ses amis.

- Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 points de dégâts par round lorsque la cible est avalée
- Avaler (manœuvre), presse la cible contre son corps et la digère au rythme de 1D6 points de dégâts par round

Protection : immunisé contre les armes ordinaires. Le feu, la magie et les armes enchantées les affectent normalement.
Sortilèges : aucun
Compétences : Discrétion 90 %
Perte de Santé Mentale : 1/1D8



Y'golonac

Il vit alors pourquoi la silhouette qu'il avait aperçue dans la vitre gelée, hier, n'avait pas de tête, et il hurla. L'être nu et imposant repoussa le bureau d'une main. Sur sa peau pendaient encore les haillons d'un costume en tweed. Dans ses derniers instants, Strutt pensa que rien de tout cela ne serait arrivé s'il n'avait pas lu Les Révélations… Avant qu'il n'ait le temps de hurler une protestation futile, il eut le souffle coupé, les mains descendant sur son visage et les bouches d'un rouge humide ouvrant leurs paumes.

— Ramsey Campbell,
Sueurs froides

Y'golonac est décrit dans *Les Révélations de Gla'aki*, un ouvrage occulte, comme une créature boursouflée et luminescente. Il hante une vaste ruine souterraine, scellée par un mur de brique. Cette prison se trouverait près de la ville de Brichester, dans la vallée de la Severn, où il apparaît parfois. Y'golonac est connu pour apparaître lorsque son nom est lu ou prononcé dans un lieu maléfique. C'est une divinité mineure, mais extrêmement malveillante.

Culte et adoration

Y'golonac a peu d'adorateurs, à son grand désarroi. Il cherche constamment à recruter des individus pervers et maléfiques pour en faire ses grands prêtres. Toutefois, sa vision du mal n'est pas particulièrement subtile.

Autres particularités

Y'golonac peut prendre l'aspect d'un humain normal, toujours plus ou moins bouffi et nerveux. Lorsqu'il parvient à toucher une personne corrompue par le mal, il la possède et s'infuse en elle. Par la suite, il peut prendre à volonté l'apparence de cet individu ou sa forme d'origine, un géant nu et sans tête, des bouches humides s'ouvrant dans ses paumes.

Pour résister à une possession, la cible doit réussir un test de POU chaque round. Au premier échec, l'investigateur perd 10 points d'INT et de POU par round, jusqu'à ce que son âme et son esprit soient annihilés et remplacés par ceux du dieu, ou que Y'golonac soit repoussé. Toutefois, il ne partira que s'il perd tous ses points de vie. Y'golonac s'en prend à toutes les personnes qui apprennent son existence, notamment en lisant au moins une page des *Révélations de Gla'aki*. Il est passé maître dans l'art d'amener des humains à lire des passages de ce livre abominable sans qu'ils se doutent des conséquences de leurs actes.

Y'golonac, La Main Qui Nourrit

FOR	125
CON	625
TAI	125
DEX	70
INT	150
POU	140

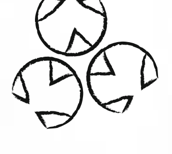
Points de vie : 75
Impact : +2D6
Carrure : 3
Points de magie : 28
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Étant vaguement humanoïde, Y'golonac peut donner des coups de poings ou de pieds.
Morsure : S'il affronte plus d'un ennemi, Y'golonac tente de les mordre et de les dévorer. Les blessures infligées par sa morsure ne guérissent pas naturellement. Les pertes d'INT et de POU sont permanentes, puisque les entailles suppurantes ne se referment jamais.

- Combat rapproché 100 % (50/20), impact
- Morsure 100 % (50/20), 1D4 points de dégâts impossibles à guérir + perte de 5 INT et 5 POU par round

Protection : aucune
Sortilèges : tous les sorts d'invocation, de contrôle et de contact, plus d'autres à la discrétion du gardien
Perte de Santé Mentale : 1/1D10+1 pour le voir ; 1/1D20 pour assister à sa transformation d'humain en dieu.





Yibb-Tstll

Là, tout alentour du corps noir et palpitant du Grand Ancien, grouillaient des créatures reptiliennes aux ailes démesurées, sans visages, accrochées à une multitude de monstrueux tétons noirâtres ! Les yeux allaient et venaient librement, indépendamment, glissant avec une viscosité infecte sur toute la surface pourrie de la tête charnue et luisante d'Yibb-Tstll.

— Brian Lumley, *L'Horreur dans l'asile*

Tournant lentement au centre d'une clairière de la jungle de Kled, sur les Contrées du Rêve terrestres, Yibb-Tstll contemple l'ensemble du temps et de l'espace. Sous son manteau boursouflé, une horde de maigres bêtes de la nuit tète les mamelles de cette affreuse divinité.

Culte et adoration

Si, à une époque lointaine, Yibb-Tstll était vénéré sous l'identité du dieu Yibb, on ne lui connaît aucun adorateur de nos jours. Yibb-Tstll est souvent contacté par des individus, pour la plupart des sorciers, qui souhaitent employer les services de ses serviteurs, les maigres bêtes de la nuit, ou recevoir son contact bénéfique.

Autres particularités

Le sang d'Yibb-Tstll, aussi appelé le Noir par les sorciers, peut être invoqué et agir indépendamment.
Être touché par Yibb-Tstll provoque généralement une dégradation dramatique, au choix du gardien. Cela peut être la perte immédiate de tous les points de Santé Mentale, des convulsions entraînant une mort rapide ou peut-être l'envie irrésistible de boire le lait de l'entité avant d'être déchiqueté. Parfois, il induit des transformations physiques, pour certaines bénéfiques.

Yibb-Tstll, Le Patient

FOR	200
CON	240
TAI	260
DEX	80
INT	300
POU	325

Points de vie : 50
Impact : +5D6
Carrure : 6
Points de magie : 65
Mouvement : 0



Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Yibb-Tstll tue d'un simple contact.
• Contact 100 % (50/20), cf. ci-dessus

Protection : 12 points (cape) ; régénère 5 points de vie par round. S'il perd tous ses points de vie, Yibb-Tstll se dissipe, mais il se reconstitue rapidement sur place ou ailleurs.

Sortilèges : tous les sorts de contact, Appeler Yibb-Tstll, Contacter Yibb-Tstll, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, plus d'autres sorts à la discrétion du gardien
Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20

Yig

Le père à demi humain des reptiles… le serpent-dieu des tribus des plaines centrales – qui se trouve probablement à l'origine de Quetzalcoatl ou Kukulcan – était un démon étrange à moitié anthropomorphique.

— H. P. Lovecraft et Zelia Bishop, *La Malédiction de Yig*

Yig n'a jamais été décrit avec précision, mais il peut ressembler à un homme musclé à la peau écailleuse, dont la tête est soit ophidienne, soit humaine. C'est essentiellement une divinité d'Amérique du Nord. Sa fameuse malédiction entraîne la folie et des malformations chez les enfants.

Culte et adoration

Adoré surtout par les Amérindiens des plaines et les prêtres vaudous, Yig a peut-être un lien de parenté avec Quetzalcoatl. Son culte, très ancien, était autrefois très lié au peuple serpent et à leurs semblables. Ses adeptes bénéficient généralement d'une relative immunisation au venin des reptiles, de la faculté de communiquer avec eux, et de divers sortilèges et rituels magiques. Lorsqu'un individu divulgue des secrets du culte ou tente de l'importuner, Yig envoie un serpent sacré pour le tuer.

Autres particularités

Toute manifestation de Yig est d'abord signalée par l'apparition d'une multitude de serpents. En Amérique du Nord, il s'agit essentiellement de crotales, alors qu'en d'autres points du globe, ce sont surtout des vipères et des cobras.

Les serpents sacrés de Yig sont toujours des représentants démesurés de leur espèce, marqués d'un croissant de lune sur le sommet de la tête. En Amérique, il peut s'agir d'un énorme serpent à sonnette de deux mètres de long. Le reptile apparaît toujours si soudainement que sa victime est prise au dépourvu et se fait automatiquement mordre, à moins qu'elle ne parvienne à réagir avec une extrême rapidité (faites un test d'Esquive). Les rounds suivants, des tests d'Esquive sont nécessaires pour éviter d'être mordu par le serpent, qui poursuit ses attaques jusqu'à la mort. Si un investigateur est mordu par un serpent sacré de Yig, aucune antitoxine ne peut le sauver d'une mort certaine, qui intervient au bout de quelques minutes d'agonie.

Yig, Père des Serpents

FOR	150
CON	600
TAI	100
DEX	90
INT	100
POU	140

Points de vie : 70
Impact : +2D6
Carrure : 3
Points de magie : 28
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Yig dispose des mêmes options d'attaque à mains nues que n'importe quel humanoïde.
Attraper (manœuvre) : Au corps à corps, le dieu préfère saisir un bras ou une jambe, plutôt que frapper. Il inflige ensuite des dégâts de constriction en serrant incroyablement fort.
Morsure : Lors du round suivant, Yig tire sa proie vers lui, qui peut résister avec un test opposé de FOR, puis la mord.
- Combat rapproché 90 % (45/18), impact
- Attraper (manœuvre), 2D6 points de dégâts d'écrasement
- Morsure (sur une cible attrapée) 95 % (47/19), 1D8 points de dégâts + mort instantanée si l'armure est pénétrée

Protection : 6 points (écailles). Un coup critique ignore cette protection. Les attaques à mains nues infligent des dégâts normaux, réduits par la protection. Par contre, tout objet pénétrant la peau écailleuse de Yig subit l'effet désintégrant de son sang venimeux, ce qui se traduit par 3D6 points de dégâts.

Sortilèges : connaît tous les sorts habituels d'invocation, de contrôle et de contact. Il est plus disposé que d'autres divinités à les enseigner. C'est un expert des chthoniens. Le gardien peut ajouter d'autres sorts selon ses désirs.
Perte de Santé Mentale : 0/1D8



Yog-Sothoth

De grands globes s'agglutinant vers l'ouverture… l'éclatement des globes les plus proches, et la chair protoplasmique qui refluait, noire, pour former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur… dont le masque était un amas de globes iridescents, Yog-qSothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace !

— August Derleth,
Le Rôdeur devant le seuil

Yog-Sothoth vit dans les interstices qui séparent les plans d'existence composant notre univers. Là, il apparaît sous la forme d'un conglomérat de globes iridescents toujours en train de fluctuer, de s'interpénétrer et de se briser. Ce conglomérat est généralement de grande taille, mais ses dimensions varient. Ainsi, un jour il fait 100 mètres de diamètre, alors qu'une autre fois, il est dix fois plus grand. Les rapports entre l'aspect de Yog-Sothoth et les soucoupes volantes sont évidents.

Culte et adoration

Yog-Sothoth est, avant tout, le dieu des sorcières et des magiciens. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de voyager au travers des dimensions de l'espace-temps ou de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence au moyen de miroirs magiques. Il peut également conférer à ses esclaves la possibilité de commander à des monstres provenant de mondes lointains. En échange de ces dons, les adorateurs doivent préparer la venue de Yog-Sothoth depuis ses fiefs habituels, afin qu'il puisse ravager et piller notre Terre.
Toute personne désireuse d'accéder à des époques et des lieux lointains peut s'adresser à lui sous sa forme de Tawil at'Umr, et cela en toute sécurité. Mais, même s'il s'agit là de sa manifestation la moins maléfique, il existe toujours une possibilité pour que Tawil at'Umr soulève son voile et inflige folie et destruction à ceux qui essayent de passer un accord avec lui.

Autres particularités

Yog-Sothoth a la faculté de se déplacer entre les plans pour se rendre en n'importe quel endroit et à n'importe quelle époque. Il est le maître de l'espace-temps et c'est pourquoi on l'appelle également « la Clé et la Porte ». Un autre de ses noms est Umr at'Tawil (qui devrait s'écrire en arabe correct Tawil at'Umr et qui signifie : « Celui dont la vie est prolongée »). Yog-Sothoth cherche à s'introduire dans notre dimension pour se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments propices.
Yog-Sothoth peut voler dans notre atmosphère à une vitesse se comptant en centaines ou en milliers de kilomètres par heure.
Il peut également transporter un personnage en n'importe quel point de l'univers ou du temps, rien qu'en le touchant.

Yog-Sothoth, Le Tout-en-Un

FOR	—
CON	2 000
TAI	variable
DEX	5
INT	200
POU	500

Points de vie : 400
Impact : —
Carrure : variable
Points de magie : 100
Mouvement : 100

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Il se bat uniquement par l'intermédiaire des attaques spéciales suivantes.
Sphères : À chaque round, les sphères dégoulinantes d'Yog-Sothoth peuvent toucher un personnage et lui faire perdre immédiatement 3D10 points de CON. La perte est définitive, aucun remède naturel ne pouvant l'annuler. La partie du corps touchée est sujette à la corrosion, au flétrissement ou à la corruption. Il peut également s'ensuivre une diminution de l'APP.
Projectiles : Plutôt que d'attaquer à l'aide de ses sphères, Yog-Sothoth peut lancer des traits de fluide ou de feu argentés. Cela lui coûte 1D6 points de magie. Portant à quasiment un kilomètre, ils détruisent tous les objets normaux ciblés, abattant les avions et tuant ou étourdissant les humains. L'effet du projectile couvre une zone de cinq mètres de diamètre.
- Sphères 100 % (50/20), 3D10 points de CON permanents
- Projectiles 80 % (40/16), toutes les cibles dans un cercle de 5 mètres de diamètre meurent

Protection : aucune, mais il n'est blessé que par les armes magiques.

Sortilèges : autant qu'il le souhaite.

Perte de Santé Mentale : 1/1D10 sous sa forme de sphères iridescentes, rien sous celle de Tawil at'Umr.



Zoth-Ommog

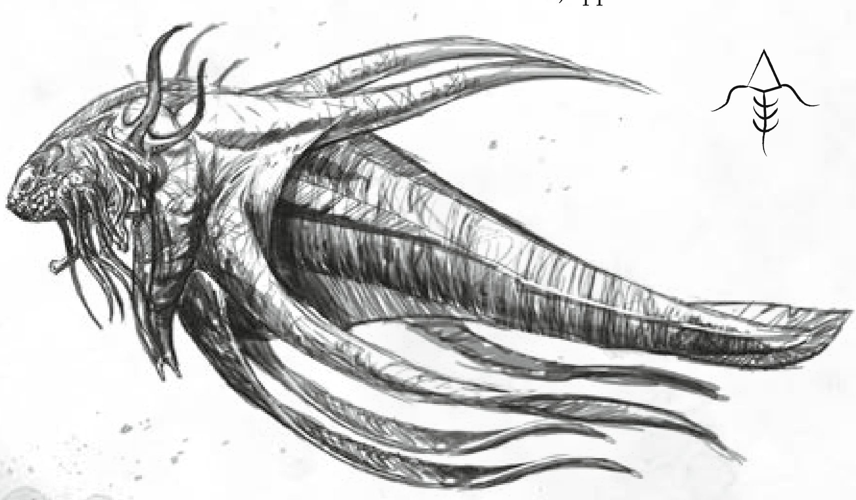
Un corps ayant la forme d'un large cône tronqué. Une tête aplatie, vaguement reptilienne, surmonte son torse conique, cachée derrière des nattes mobiles. Cette chevelure, à moins qu'il ne s'agisse d'une barbe ou d'une crinière, est formée de cordes aux tresses épaisses, enroulées comme des serpents ou des vers… Au travers de cette toison digne de Méduse, deux yeux de serpent me fixent d'un regard froid, moqueur, inhumain, exprimant parfaitement une menace narquoise.

— Lin Carter, *Zoth-Ommog*

Son corps conique se termine par une tête de lézard, ceinturée par une couronne de tentacules grouillants. De la base du cou partent quatre pseudopodes épais, ressemblant à des bras d'étoile de mer, de part et d'autre du corps. Zoth-Ommog est enterré sous l'océan Pacifique, dans la cité-cimetière de R'lyeh.

Culte et adoration

Zoth-Ommog n'a aucun culte actif parmi les humains. Il est possible que des Profonds adorent cette entité maléfique. Elle se manifeste quelquefois à travers l'une des nombreuses statues à son effigie éparpillées aux quatre coins du monde, apparemment au hasard.



Zoth-Ommog, Fils de Cthulhu

FOR	200
CON	600
TAI	300
DEX	60
INT	100
POU	175

Points de vie : 90
Impact : +5D6
Carrure : 6
Points de magie : 35
Mouvement : 25

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Ses modes d'attaque sont variés : tentacules, queue, écrasement… Sauf exception, il attaque les humains à vue, de préférence en les mordant ou les frappant d'un pseudopode gigantesque.
- Combat rapproché 90 % (45/18), impact

Protection : 10 points (peau épaisse et grasse) ; régénère 3 points de vie par round.
Sortilèges : tous les sorts d'appel et de contact, plus tous ceux que le gardien juge appropriés.
Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20

Troisième partie : horreurs traditionnelles

On imagine sans peine un noyau anormal de matière ou d'énergie, informe ou non, subsistant par soustractions imperceptibles ou intangibles d'énergie vitale ou de fluides ou de tissus corporels ou d'autres choses vivantes plus palpables, dans lesquels il pénètre au point, parfois, de fusionner totalement avec son hôte.

— H. P. Lovecraft,
La Maison maudite

Au cours d'une partie de ***L'Appel de Cthulhu***, vous pouvez raconter toutes sortes d'histoires d'horreur. Ne vous limitez pas aux adversaires lovecraftiens habituels. L'horreur traditionnelle repose fréquemment sur la dualité entre le bien et le mal, un concept qui n'a plus de sens dans l'univers nihiliste du Mythe. Dans les légendes, les êtres surnaturels sont vaincus en s'appuyant sur la religion : le vampire n'est blessé que par l'eau bénite et repoussé par les crucifix, les fantômes et les démons peuvent être exorcisés par des prêtres chrétiens, et ainsi de suite. Tout cela n'a aucune raison de fonctionner dans un univers lovecraftien. Et, même s'il est inutile de tout expliquer, l'introduction de ces notions crée des incohérences béantes. Si les vampires sont affectés par les crucifix, pourquoi ces objets ne font-ils rien aux goules ?
Associer les clichés de l'horreur traditionnelle à l'univers lovecraftien n'est pas si facile que l'on pourrait le penser. Il peut être utile de distinguer les campagnes situées dans un contexte lovecraftien d'autres jeux d'horreur génériques.

Deux histoires ne doivent être cohérentes que si elles sont liées. Vous pouvez sans problème décider que les crucifix brûlent la chair des morts-vivants dans le cadre d'un scénario mettant en scène des vampires dans les années 1970, puis les faire s'en moquer dans une rencontre avec le Mythe dans un scénario contemporain. Tant que les histoires ne sont pas liées, qu'elles sont vécues par des personnages différents, la cohérence n'est pas indispensable.

Un autre usage des monstres traditionnels dans une partie de Cthulhu est de générer des fausses pistes dans un scénario, ou de fournir une distraction bienvenue pour éviter la répétition d'affronter un monstre du Mythe chaque semaine, comme une mauvaise série télévisée. En mélangeant des monstres traditionnels et leurs cousins lovecraftiens, le gardien tisse des mystères uniques. Les joueurs doivent rester vigilants, ne sachant jamais quel type d'horreur ils vont affronter cette fois. Et parfois, ils croiseront la route d'une horreur hybride encore plus étonnante et terrifiante.

Fantômes

Le gardien devrait toujours tailler sur mesure des fantômes adaptés aux circonstances particulières de ses scénarios. En règle générale, les seules caractéristiques de ces êtres à l'aspect vaporeux sont l'INT et le POU. Il semblerait qu'ils hantent toujours un lieu ou un objet bien précis, comme un livre, un bateau ou une automobile.

Certains fantômes sont vulnérables à la magie et d'autres non. De même pour les exorcismes. S'ils hantent un endroit, c'est en principe pour faire partager, d'une façon ou d'une autre, l'horreur qui est à l'origine de leur formation. Il arrive parfois qu'ils donnent des indices ou des éléments qui, s'ils sont correctement interprétés, peuvent permettre à ces ombres angoissées de trouver le repos éternel. Bien que tous ces êtres soient par nature terrifiants, certains sont plus horribles que d'autres. Quoi qu'il en soit, ils ne devraient jamais faire perdre plus de 1D8 points de Santé Mentale.

Pouvoirs distinctifs

Lorsqu'un fantôme attaque, on le voit lacérer, envelopper ou mener d'autres types d'agression sur sa cible. Mais le résultat est toujours géré par un test opposé de POU. Si l'investigateur échoue, il perd 2D10 points de POU. Par contre, s'il l'emporte, cette perte est appliquée au fantôme. Toutes ces pertes sont forfaitaires. Un fantôme particulièrement puissant peut absorber 3D10 points de POU ou plus par attaque réussie. Toutefois, il ne perdra que 2D10 points si son attaque échoue.
La tradition relate de nombreux moyens de se débarrasser d'un fantôme. Ils peuvent être fondés ou non, au choix du gardien. En voici quelques-uns.

- Identifier la source de sa connexion avec notre monde, et la détruire.
- Retrouver sa dépouille mortelle, la couvrir de sel et la brûler.
- Exorciser le fantôme, ce qui peut nécessiter des tests opposés de POU.
- Aider le fantôme à remplir sa mission, que ce soit sauver un être aimé d'une mort certaine, mener une ultime tâche, etc.

Certains fantômes peuvent interagir avec leur environnement physique. Autour de ces esprits frappeurs, les pots de fleurs tombent des étagères, les portes s'ouvrent toutes seules et les téléphones sonnent sans raison. Les poltergeists les plus puissants parviennent à blesser les imprudents en leur jetant des objets. S'il est visé par l'un d'eux, un investigateur devra réussir un test d'Esquive pour éviter d'être touché et trouver d'autres moyens de calmer ou de chasser l'apparition tourmentée.

Les fantômes sur mesure peuvent donner lieu à des aventures résolument sinistres. Des campagnes entières peuvent d'ailleurs être consacrées à leur étude et à leur exorcisme. Parmi les livres à lire à titre d'inspiration, citons : *La Maison hantée* de Shirley Jackson (dont Robert Wise a tiré l'excellent film *La Maison du diable*), *Shining* de Stephen King, *La Maison des damnés* de Richard Matheson, les histoires de fantômes de William Hope Hodgson (et notamment les aventures de *Carnacki et les fantômes*), ainsi que les histoires de hantises de M. R. James. Le célèbre écrivain anglo-saxon a également écrit de nombreuses histoires de fantômes, et Rudyard Kipling est l'auteur de plusieurs nouvelles de ce type ayant pour cadre l'Angleterre et l'Inde.



Loups-garous

Traditionnellement, les loups-garous sont des humains ordinaires, victimes d'une malédiction, qui se transforment occasionnellement en monstres, mi-hommes mi-bêtes, en général au moment de la pleine lune. Ces hommes peuvent très bien ne pas avoir conscience de la malédiction qui pèse sur leurs épaules ou détester leur état. Une seconde catégorie est constituée d'individus qui adorent se transformer complètement en loups et qui exercent un meilleur contrôle sur leur métamorphose que ceux de la première catégorie. Tous les loups-garous attaquent avec la folie meurtrière qui caractérise les chiens ou les hommes enragés.

Apparemment, les loups-garous transmettent leur mal grâce à un agent polymorphe contenu dans leur salive, par la morsure. Dans certaines cultures, la sorcellerie est à l'origine de la transformation en loup-garou. Leur malédiction est alors un sort. Par ailleurs, le folklore suggère qu'une personne peut déclencher la transformation en mâchant certaines plantes ou en buvant le sang des innocents.

Un loup-garou sous forme humaine a la même apparence et les mêmes caractéristiques qu'un humain ordinaire. Par contre, les deux formes bestiales décrites ci-dessous possèdent des caractéristiques exceptionnelles. Sous sa forme de loup, le lycanthrope ne cause pas nécessairement de perte de Santé Mentale. Si le gardien le décrit comme une créature aux yeux rouges, visiblement surnaturelle, alors la perte est justifiée. Sinon, elle n'a lieu que si l'on est témoin du changement de forme.

Pouvoirs distinctifs

Régénération : Sous sa forme bestiale, un loup-garou jouit d'une résistance exceptionnelle aux blessures. Il récupère un point de vie par round. Les plaies et les cicatrices reçues à ce moment-là peuvent toutefois subsister quand le monstre reprend forme humaine. Paradoxalement, le processus de guérison rapide des loups-garous a tendance à les fatiguer énormément et les contraint parfois à passer des jours de convalescence au lit.

Immunité : Les loups-garous sont immunisés contre la plupart des armes. Toutefois, ils peuvent être blessés ou tués par le feu ou des armes en argent. Si sa fourrure prend feu, un loup-garou perd des points de vie plus vite qu'il ne les régénère. L'argent, métal lunaire par excellence, est un véritable poison pour les loups-garous. Quand l'un d'eux est sérieusement blessé (au moins la moitié de ses points de vie totaux en un round) par une arme en argent, il meurt instantanément. Si les points de dégâts infligés par l'arme en argent ne provoquent pas de blessure grave, le loup-garou survit, mais il ne peut pas régénérer les dégâts en question.

Loups-garous, sous forme humanoïde

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(6D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI•	55	(3D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
INT	20	(1D4+2) x5
POU	65	(2D6+6) x5

• La TAI passe à 65 (3D6+1D3) x5 sous sa forme de loup géant.

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Le loup-garou mord, griffe et déchiquette. Si ses crocs percent la peau, la victime se transformera à son tour en loup-garou dès la prochaine pleine lune.

- Combat rapproché 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts + impact
- Esquive 32 % (16/6)

Protection : 1 point (fourrure) et régénération d'un point de vie par round, mais uniquement sous forme animale ou semi-bestiale
Compétences : Discrétion 60 %, Pister (à l'odorat) 90 %
Perte de Santé Mentale : 0/1D8 pour voir le loup-garou ; 0/1D3 pour assister à sa transformation



Momies

Ces morts-vivants ressemblent un peu à des zombies intelligents. Certaines religions utilisent des momies pour défendre leurs temples. À l'instar des zombies, on est littéralement obligé de les réduire en pièces pour les mettre hors de combat. Contrairement aux croyances populaires, beaucoup de momies ne sont pas enveloppées de bandages et se déplacent avec une relative vélocité. Certaines d'entre elles sont incapables de régénérer par voie naturelle les points de magie qu'elles dépensent.

Une momie a le double de sa FOR humaine d'origine, une fois et demie sa CON, mais seulement deux tiers de sa DEX. En raison du bitume et des bandages fréquemment utilisés pour leur conservation, les momies égyptiennes sont particulièrement sensibles au feu. S'il inflige ses dégâts habituels, il est beaucoup plus difficile à étouffer.

Momies, Horreurs desséchées

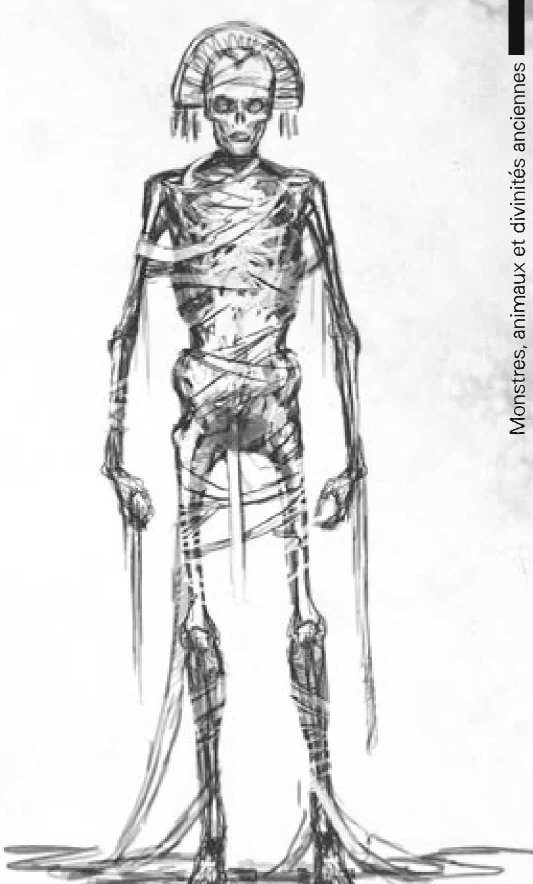
Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(3D6 x10)
CON	80	(3D6+2 x7.5)
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	35	(2D6) x5
INT	55	(3D6) x5
POU	75	(1D6+12) x5

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 15
Mouvement : 6

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Les momies disposent des mêmes options d'attaque à mains nues que n'importe quel humanoïde.
- Combat rapproché 70 % (35/14), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 17 % (8/3)

Protection : 2 points (peau). Les armes perforantes ne sont pas très efficaces (demi-dégâts).
Compétences : Discrétion 50 %
Perte de Santé Mentale : 1/1D8



Squelettes

On rencontre des squelettes animés dans quelques légendes médiévales, mais surtout dans des fictions et des films plus récents.

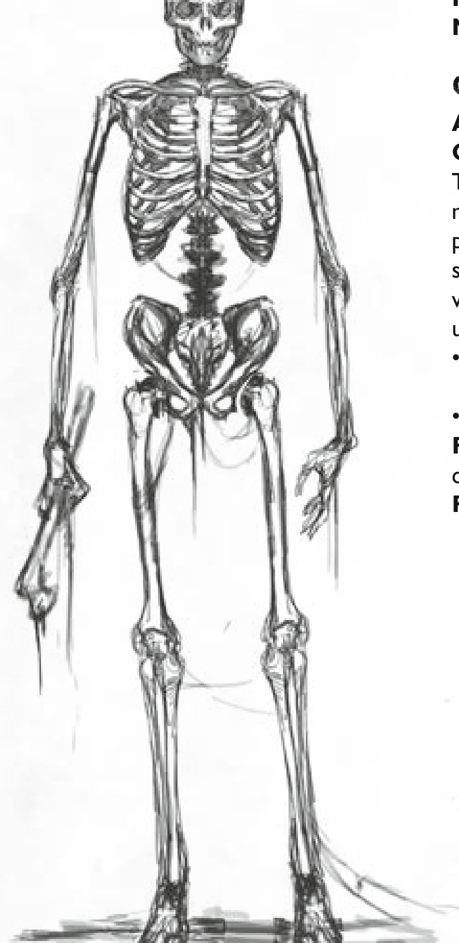
Pouvoirs distinctifs

Résistant : Il est relativement facile de briser des os séchés et friables d'un bon coup. Hélas, aucune partie d'un squelette n'est plus vulnérable qu'une autre. Toute attaque endommageant un squelette a une chance de le détruire égale à cinq fois les dégâts infligés (sur 1D100). Par exemple, un coup de hache infligeant 8 points de dégâts à un squelette a 40 % de l'anéantir. S'il n'est pas détruit par une attaque, le squelette l'ignore totalement.
Appliquez un dé malus sur les attaques effectuées à l'aide d'une arme pouvant empaler, dont les balles, puisque la cible est creuse.

Squelettes, Ossements animés

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(3D6) x5
CON	—	
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	50	(3D6) x5
POU	05	(05)

Points de vie moy. : — (suit des règles spéciales)





Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 1
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Traditionnellement, les squelettes animés manient des armes, au lieu de frapper à phalanges nues, peut-être parce qu'ils sont si fragiles. Attribuez-leur l'équipement de votre choix, généralement une épée ou un gourdin.
- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D3 points de dégâts + impact ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : résistant à la douleur (cf. ci-dessus)
Perte de Santé Mentale : 0/1D6



Vampires

Quel joueur n'aura pas envie de croiser ces buveurs de sang ? Toutefois, les différentes histoires de vampires se contredisent sur nombre de points. Il revient au gardien de déterminer ce qui relève du fait et de la légende. Voici quelques options :



- Un vampire n'a pas de reflet.
- Durant la journée, un vampire doit reposer dans la terre où il a été enterré.
- Une personne mordue trois fois par un vampire meurt, puis devient un mort-vivant à son tour.
- Un vampire n'a aucun pouvoir spécial durant la journée. Il peut même être trop faible pour se déplacer ou pour sortir de son cercueil.
- Dans les cultures chrétiennes, la croix protège des vampires, du moins pendant quelque temps. L'eau bénite brûle leurs chairs comme un acide.
- Un vampire n'est affecté que par la religion qu'il pratiquait ou acceptait durant sa vie.
- Un vampire ne mange et ne boit pas.
- Un vampire ne peut pas franchir l'eau courante.
- Un vampire peut se changer à volonté en fumée, en brume, en loup ou chauve-souris. Dans un état vaporeux, il dérive doucement, à la vitesse d'un mètre par round.

Pouvoirs distinctifs

Lorsque des attaques physiques amènent ses points de vie à 0, le vampire se transforme en fumée ou en brume à la fin du round. Il regagne ensuite 1 point de vie par round. Enfoncer un pieu dans le cœur d'un vampire alors qu'il est à 0 point de vie le tue. Son corps est réduit en cendres.

Vampires, Monstres buveurs de sang

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(3D6 x10)
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	50	(3D6) x5
DEX	50	(3D6) x5
INT	65	(2D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 11
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 13
Mouvement : selon l'espèce +2 (soit, pour un vampire humain, MVT 10)

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les vampires disposent des mêmes options d'attaque à mains nues que n'importe quel humanoïde.
Morsure : La morsure de certains styles de vampires provoque un état de félicité chez la victime, qui les laisse faire. Les autres doivent maintenir leur proie tant qu'elle a la force de se débattre. Dans les deux cas, le vampire absorbe 2D10 points de FOR par round à sa victime, sous forme de sang.
Regard : Si la cible rate un test opposé de POU, elle est hypnotisée et obéit à des instructions simples. Si les ordres du vampire sont dangereux, la cible a droit à un test d'INT au début de son round pour tenter de reprendre ses esprits.

- Combat rapproché 50 % (25/10), 1D4 points de dégâts + impact ou selon l'arme
- Morsure 50 % (25/10), 1D4 points de dégâts + spécial (cf. ci-dessus)
- Regard, hypnotisé, cf. ci-dessus
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : aucune, mais il peut se reconstituer une fois ses points de vie tombés à 0.
Compétences : Charme 60 %, Discrétion 70 %, Pister (l'odeur du sang) 75 %, Psychologie humaine 60 %
Perte de Santé Mentale : La vision d'un vampire d'aspect humain ne coûte aucun point de Santé Mentale. 0/1D4 lorsqu'il attaque ; 1/1D3 lorsqu'il se transforme.

Zombies

Le sortilège de création des zombies leur fournit les points de POU qui l'animent. Ils sont entièrement sous la coupe de leur créateur. Un zombie n'a pas la moindre volonté propre.

Au gré du gardien, certaines substances et certains sorts sont capables de désactiver les zombies. Selon la tradition vaudou, les zombies sont détruits lorsque l'on parvient à leur faire avaler du sel. C'est pourquoi leurs créateurs prennent souvent la peine de leur coudre les lèvres.

Par ailleurs, il existe dans le Mythe de Cthulhu un sortilège de Résurrection (qui n'agit cependant pas sur la volonté des défunts). Rien n'empêche qu'un savant dévoyé ou des produits polluants dangereux donnent naissance à des êtres de ce genre.

Zombies, Les morts qui marchent

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6 x7.5)
CON	80	(3D6 x7.5)
TAI	65	(2D6+6) x5
DEX	35	(2D6)
POU	05	(05)

Points de vie moy. : 14
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Points de magie moy. : 1
Mouvement : 6 (pour un zombie traînard) / 8 (pour un zombie non traînard)

Combat

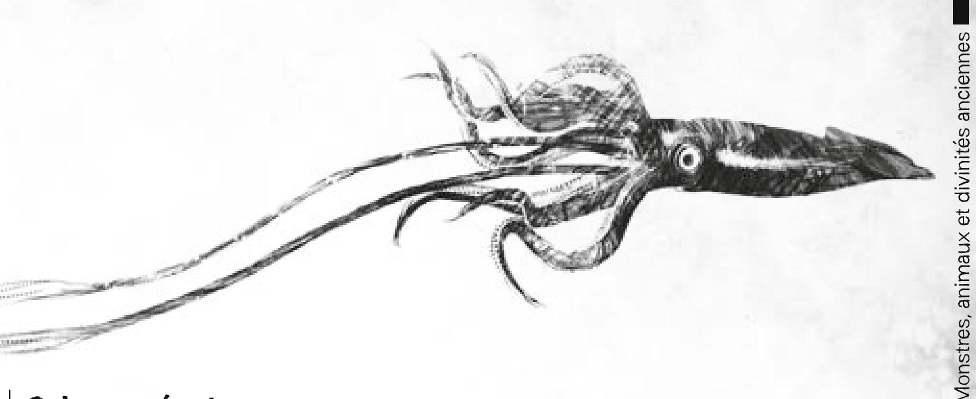
Attaques par round : 1

- Combat rapproché 30 % (15/6), 1D3 points de dégâts + impact ou selon l'arme
- L'esquive n'est pas une option, puisqu'ils sont dénués de conscience propre.



Protection : Une blessure grave se traduit par un membre coupé. C'est le seul effet des dégâts, autres que ceux à la tête. Les coups visant la tête subissent un dé malus.
Perte de Santé Mentale : 0/1D8

Quatrième partie : faune



Vu l'infinie variété de la faune terrestre, il serait ridicule d'espérer en brosser un tableau représentatif en quelques pages. Sans compter que son utilité réelle en jeu serait assez limitée. Nous avons opté pour une sélection d'animaux que les investigateurs pourraient affronter (rappelez-vous du film d'Hitchcock, Les Oiseaux) ou utiliser (comme des chevaux) au cours de leurs enquêtes.

Abeilles et guêpes

Un essaim d'insectes armés de dards attaque pendant 2D6 rounds avant d'abandonner les poursuites. Les seules protections efficaces consistent à être intégralement couvert par une tenue adaptée, à s'enfermer dans une voiture ou à plonger dans l'eau. Si un investigateur est piqué à de multiples reprises, il doit effectuer un test de CON pour éviter un choc allergique, qui se traduit par un malaise ou, plus rarement, par la mort.
Les abeilles africaines qui colonisent actuellement l'Amérique sont plus déterminées dans leur poursuite que les abeilles à miel ou les guêpes. Les attaques de ces « abeilles tueuses » peuvent durer jusqu'à 3D6 minutes, ce qui fait qu'elles mènent plus souvent à la mort. Chaque minute d'attaque peut se traduire par un maximum de 1D6 points de dégâts.



Calmars géants

En moyenne, le corps d'un calmar géant mesure plus de trois mètres de long, sans compter presque vingt mètres de tentacules. La fiche ci-dessous correspond à un spécimen de cette taille. Pour un calmar capable d'affronter des cachalots, ajouter 3D10 en TAI et en FOR par 50 cm d'envergure supplémentaire, de la queue à l'extrémité des tentacules.

Calmars géants

Carac.	Moy.	Jet
FOR	105	(6D6) x5
CON	65	(2D6+6) x5
DEX	95	(2D6+12) x5
TAI	105	(6D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Mouvement : 4 / 10 en nageant

Combat

Attaques par round : 4
Options de Combat rapproché : Les tentacules frappent tout ce qui passe à leur portée. Une manœuvre permet d'attraper une proie et de l'amener vers le bec pour la mordre.
Saisir (manœuvre) : Le calmar dispose de huit tentacules pour s'emparer de ses ennemis. Le premier se contente de s'accrocher. Quand un deuxième atteint la même cible, ils l'écrasent conjointement, infligeant des dégâts à chaque round.
Morsure : Une fois saisie par un tentacule, la victime peut être mordue par le bec venimeux de la créature. La victime doit alors réussir un test extrême de CON pour éviter de subir les effets maximaux du venin (cf. Poisons, page 128). Si elle échoue, le poison inflige 1D6 points de dégâts et impose un dé malus sur toutes les actions pendant plusieurs heures.
• Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
• Saisir (manœuvre), 1D6 points de dégâts par round + immobilisation
• Morsure (contre un adversaire saisi) 45 % (22/9), 1D10 points de dégâts + venin
• Esquive 47 % (23/9)
Protection : 2 points (peau)
Compétences : Discrétion 70 %.
Habitat : dans les profondeurs des océans, avec une préférence pour les eaux froides de l'Arctique.

Chauves-souris géantes

Les chauves-souris frugivores géantes d'Amérique centrale se réunissent en groupe de dizaines ou de centaines de spécimens. Dans les cavernes des États-Unis, des espèces de taille plus modeste forment des colonies allant jusqu'à 50 000 individus. Dans le monde entier, elles sont menacées par les changements écologiques perpétrés par les humains.

Chauves-souris géantes

Carac.	Moy.	Jet
FOR	25	(2D4) x5
CON	35	(2D6) x5
DEX	105	(1D6+18) x5
TAI	15	(2D4) x5
POU	35	(2D6) x5

Si elles attaquent en groupe, utilisez les mêmes caractéristiques, mais augmentez la TAI de +10 et la taille maximale du dé de +1 par chauve-souris supplémentaire. Par exemple, un groupe de six chauves-souris aurait une taille de 65 et infligerait 1D6 points de dégâts (puisqu'il n'existe pas de D7).
Points de vie moy. : 5
Impact moy. : –2
Carrure moy. : –2
Mouvement : 1 / 12 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Elle mord ou griffe.
Options de Combat rapproché en groupe : À chaque attaque réussie d'un investigateur, enlevez une chauve-souris au groupe.
• Combat rapproché 40 % (20/8), 1D2 points de dégâts (le maximum du dé augmente d'un point par chauve-souris supplémentaire dans le groupe)
• Esquive 52 % (26/10)
Protection : aucune
Compétences : Trouver Objet Caché (écholocation) 75 %
Habitat : climats chauds et tempérés dans le monde entier



Chevaux

Les chevaux offrent de nombreux avantages à qui sait les apprivoiser. Dans le cadre du jeu, on distingue les chevaux de monte, les chevaux de trait et les ânes et mules.

La compétence équitation concerne les chevaux de monte. Un petit groupe de cavaliers peut facilement couvrir une soixantaine de kilomètres en une journée, s'il dispose d'eau et de foin ou d'autres nourritures en abondance. Les chevaux de monte peuvent se chamailler entre eux, mais ils ne se battent pas à moins d'être encerclés. Même la formation des montures utilisées dans la cavalerie se limite à calmer leur nervosité et à les habituer à la détonation des armes. Presque tous les chevaux paniquent en présence de forces surnaturelles.

Robustes et vigoureux, les chevaux de trait sont généralement débourrés, quoiqu'ils servent rarement de montures. Lorsqu'ils tirent une calèche ou une diligence, on les dirige à l'aide de la compétence Conduite d'attelage. Il n'existe pas nécessairement de selles et de harnachements à leur taille. Monter à cru impose un dé malus en Équitation.

Les ânes et les mules sont des animaux de bât plutôt que de monte. Ils peuvent aussi tirer des charrettes ou des chariots. L'expression « têtu comme un âne » vient de leur tendance à ignorer les ordres qui leur déplaisent, même sous les coups.

Tous les chevaux auront la même réaction sensée face à la violence, les coups de feu, les monstres ou les foules en colère : la fuite.

Chevaux

Carac.	Moy.	Jet
FOR	140	(3D6+18) x5
CON	65	(2D6+6) x5
DEX	50	(3D6) x5
TAI	165	(6D6+12) x5
POU	50	(3D6) x5

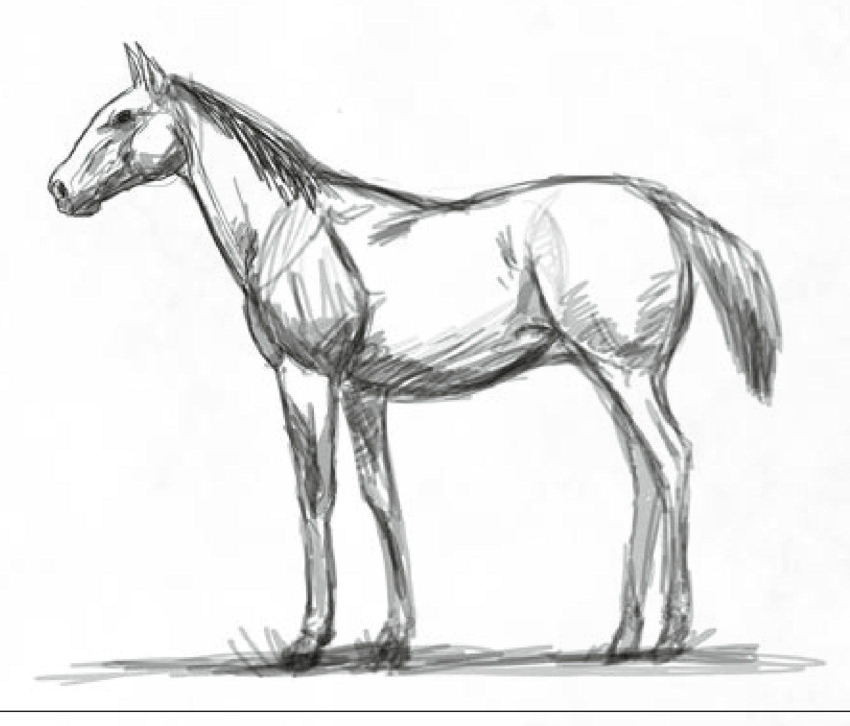
Points de vie moy. : 23
Impact moy. : +3D6
Carrure moy. : 4
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : La ruade n'est pas la seule attaque de ces animaux. Outre leur morsure dangereuse, ils peuvent exploiter leur taille en bousculant des adversaires plus petits, ou se cabrer pour les écraser de leurs pattes avant. Un cheval doit être entraîné pour piétiner des fantassins.

- Combat rapproché 25 % (12/5), 1D8 points de dégâts + impact
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : aucune
Habitat : prairies et déserts, ou dans les zones civilisées



Chiens

Nos amis à quatre pattes sont uniques dans le règne animal pour leur dévotion et leur affection pour leurs maîtres humains. Ils chassent en meute de 1D8+3 membres, au minimum. Il existe des races de toutes tailles. La fiche moyenne ci-dessous doit être adaptée pour des spécimens plus petits ou plus grands.

Chiens

Carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6) x5
CON	50	(3D6) x5
DEX	70	(4D6) x5
TAI	35	(2D6) x5
POU	35	(2D6) x5

Points de vie moy. : 8
Impact moy. : –1
Carrure moy. : –1
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 1

- Combat rapproché 50 % (25/10), 1D6 points de dégâts
- Esquive 42 % (21/8)

Protection : aucune
Compétences : Écouter 75 %, Sentir quelque chose d'intéressant 90 %
Habitat : partout où l'on trouve des humains

Crocodiles

Si, de nos jours, il n'y a plus de crocodiles du Nil dans sa partie égyptienne, ils sont toujours présents en Afrique centrale et à Madagascar. Partout où il y a de l'eau, on trouve des crocodiles, notamment en Asie du Sud-Est et dans le nord et l'ouest de l'Australie. Ils dévorent toutes les proies passant à leur portée, se réunissant en grand nombre pour partager le festin. En général, ils laissent les embarcations tranquilles. La fiche décrit également les alligators, les caïmans et les gavials.

Crocodiles du Nil

Carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(4D6+12) x5
CON	90	(3D6+8) x5
DEX	35	(2D6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
POU	50	(3D6) x5

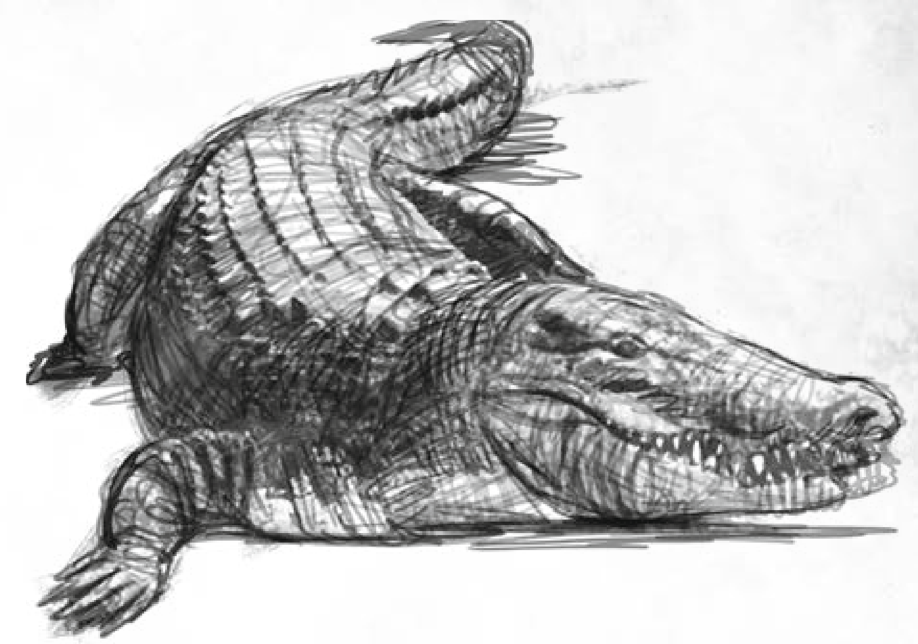
Points de vie moy. : 22
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Mouvement : 6 / 8 en nageant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Évidemment, leur morsure est leur attaque la plus dangereuse, mais un spécimen de bonne taille peut donner des coups de queue.
Saisir et maintenir (manœuvre) : Une fois que leur large gueule tient une proie, elle l'emmène sous l'eau et ne la lâche plus jusqu'à ce qu'elle se noie.

- Combat rapproché 50 % (25/10), impact
- Saisir et maintenir (manœuvre), 1D10 points de dégâts + impact, puis des dégâts égaux à l'impact chaque round (ou noyade)
- Esquive 17 % (8/3)

Protection : 2 points (peau)
Compétences : Discrétion 60 % (dans l'eau 80 %)
Habitat : n'importe quel climat tropical, mais surtout les jungles marécageuses



Lions

La même fiche s'adapte aux lions des savanes et à leurs cousins des cavernes, mais aussi, avec quelques modifications mineures, à d'autres félins comme les tigres, les pumas et les panthères. Par exemple, les tigres sont un peu plus gros, alors que les léopards sont plus légers et rapides.

Lion

Carac.	Moy.	Jet
FOR	95	(2D6+12) x5
CON	50	(3D6) x5
DEX	95	(2D6+12) x5
TAI	80	(3D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Ces prédateurs ont des griffes et des crocs tranchants. Avec une manœuvre, ils peuvent saisir et immobiliser un adversaire.

- Combat rapproché 60 % (30/12), 2D6 points de dégâts + impact
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 2 points (fourrure et peau)
Compétences : Discrétion 30 %, Pister 25 %
Habitat : Afrique et Moyen-Orient



Loups

S'il constitue des meutes lorsqu'il harcèle des troupeaux d'élans ou de caribous, le loup se déplace le plus souvent seul ou en couple. C'est un animal timide en temps normal, on ne connaît quasiment pas de cas certifié d'attaque d'humains en bonne santé.

Loups

Carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(2D6+6) x5
CON	50	(3D6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
TAI	40	(2D6+1 x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Les loups mordent, donnent des coups de patte et déchiquettent.

- Combat rapproché 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts + impact
- Esquive 32 % (16/6)

Protection : 1 point (fourrure)
Compétences : Pister (odorat) 90 %, Trouver Objet Caché 60 %
Habitat : partout où l'on trouve des herbivores et des ruminants, dans des climats froids ou tempérés



Oiseaux

En temps normal, des oiseaux comme la pie, le corbeau ou la corneille ne présentent aucun danger pour les humains. Cependant, les récits d'horreurs en font parfois des antagonistes. Pour des oiseaux plus petits, utilisez la fiche des chauves-souris. Des rapaces agressifs représentent un danger réel. La fiche ci-dessous correspond aux aigles ou d'autres espèces de grande envergure. Seuls des oiseaux de grande taille osent attaquer les humains, à l'exception des vautours aux yeux de qui toutes les proies sans défense sont acceptables. Tous les oiseaux ont la capacité spéciale de réduire les chances de toucher de leurs ennemis (un dé malus) tant qu'ils sont en vol.

Les rapaces vivent dans les collines et les montagnes, où leurs nids sont en sécurité et les vents ascendants fréquents. Ils nichent sur des crêtes, des sommets, ou des arbres suffisamment solides pour supporter le poids d'une demi-douzaine d'entre eux. On en trouve quasiment dans le monde entier. Le gardien peut prononcer la phrase « Un oiseau pique sur vous ! » où que se trouvent les investigateurs… à l'exception de l'Antarctique, où les oiseaux locaux, les manchots, ne font que marcher.

Condor, Vulture gryphus

Carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12) x5
CON	50	(3D6) x5
DEX	95	(2D6+12) x5
TAI	80	(3D6+6) x5
POU	65	(2D6+6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : 5 / 12 en volant

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : un bec tranchant et des serres acérées
- Combat rapproché 45 % (22/9), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 47 % (23/9)

Protection : 1 point (plumes)
Compétences : Trouver Objet Caché 90 %
Habitat : Amérique du Nord et du Sud

Ours

En Amérique du Nord, l'ours noir est de loin l'ursidé le plus courant. C'est le seul que l'on risque de croiser dans l'est des États-Unis.

Ours noirs

Carac.	Moy.	Jet
FOR	100	(3D6+10) x5
CON	65	(2D6+6) x5
DEX	50	(3D6) x5
TAI	100	(3D6+10) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 16
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : 3
Mouvement : 12

Combat

Attaques par round : 2
Options de Combat rapproché : Ces grandes créatures donnent des coups de patte et mordent si l'on s'approche trop près.
- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts + impact
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 3 points (fourrure et cartilage)
Compétences : Écouter 75 %, Grimper 30 %, Sentir sa proie 70 %
Habitat : du sud du Canada au Mexique



Rats

Pris individuellement, les rats sont des adversaires négligeables. En meute, c'est une autre histoire. Comptez dix rats par meute. Lorsqu'un investigateur réussit son attaque, il en tue seulement un ou deux et fait fuir le reste.

Meutes de rats

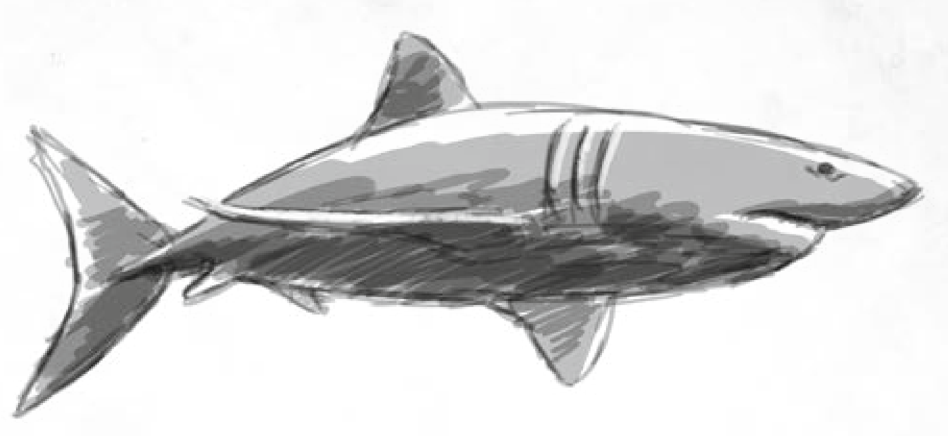
Carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(1D6+4) x5
CON	55	(2D6+4) x5
DEX	70	(4D6) x5
TAI	35	(1D6+4) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : –1
Carrure moy. : –1
Mouvement : 9

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Un rat isolé mord et griffe.
Assaillir (manœuvre) : Grâce à l'avantage du nombre, quand la meute attaque en groupe en suivant les règles des manœuvres, elle reçoit un dé bonus sur son test. Lors de cette attaque, les rats grimpent sur la cible pour la mordre et la griffer tous ensemble.
- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
- Assaillir (manœuvre), 2D6 points de dégâts
- Esquive 42 % (21/8)

Protection : aucune
Habitat : pas loin de là où vous êtes



Requins

Si vraiment il s'incruste, alors là attention, il vous regarde droit dans les yeux. Et je vais vous dire, moi, ça a des yeux sans vie, sans rien. Une paire d'yeux tout noirs, des yeux de nounours. Quand il s'approche de vous, le requin, il n'est pas vivant. Jusqu'à ce qu'il vous happe. Là, ses petits yeux noirs, oh, ils deviennent blancs et alors… On entend des cris terribles qui vous percent les tympans. Et l'océan est tout rouge et bien qu'on se débatte, qu'on gueule, qu'on hurle, ça grouille de partout. Et ça vous met en pièces.

— Peter Benchley, *Les Dents de la mer*

Craints aussi bien par les êtres humains que les créatures aquatiques, ces prédateurs dangereux sont qualifiés de « parfaite machine à tuer ». La fiche qui suit correspond à un spécimen moyen. Vous pouvez augmenter la TAI, la FOR et la CON selon vos besoins.
Les races de requins varient énormément en taille, en comportement et en aspect. Les plus courantes sont le requin-taureau, le grand requin blanc et le requin marteau. Leur peau est extrêmement solide et couverte de minuscules écailles en émail. On les chasse pour leur chair et leur cuir.

Requins

Carac.	Moy.	Jet
FOR	90	(5D6) x5
CON	90	(5D6) x5
DEX	50	(3D6) x5
TAI	90	(5D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 18
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : 12 en nageant

Combat

Attaques par round : 2. Il ne peut maintenir dans sa gueule qu'une victime à la fois.
Options de Combat rapproché : morsures, secousses et coups de nageoires
Mordre et tenir (manœuvre) : Après l'avoir mordue, un requin reste attaché à sa victime, lui infligeant des dégâts automatiques lors des rounds suivants, jusqu'à ce qu'on réussisse à le déloger.

- Combat rapproché 75 % (37/15), 2D3 points de dégâts + la moitié de l'impact
- Mordre et tenir (manœuvre), 2D6 points de dégâts + impact lors de chaque round
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 5 points (peau solide)
Compétences : Sentir la vie 95 %
Habitat : océans, jusqu'à 3 000 mètres de profondeur

Serpents

On distingue deux grandes catégories de serpents : les constricteurs et les venimeux. Les premiers tombent sur leur proie par surprise et l'enserrent jusqu'à l'étouffer. La morsure des seconds injecte un venin plus ou moins dangereux.

Serpents constricteurs, pythons et autres espèces géantes

Carac.	Moy.	Jet
FOR	110	(3D6+12) x5
CON	65	(2D6+6) x5
DEX	65	(2D6+6) x5
TAI	70	(4D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Mouvement : 6

Combat

Attaques par round : 1
Options de Combat rapproché : Ils peuvent mordre, mais préfèrent étouffer leurs proies.
Étouffer (manœuvre) : Le serpent constricteur s'enroule autour de sa cible, puis l'écrase avant de l'avaler. Si l'attaque réussit, la victime est désavantagée (un dé malus) pour la suite de l'affrontement. Elle reçoit des dégâts automatiques chaque round, à moins que le serpent ne soit tué ou délogé par un test opposé de FOR.

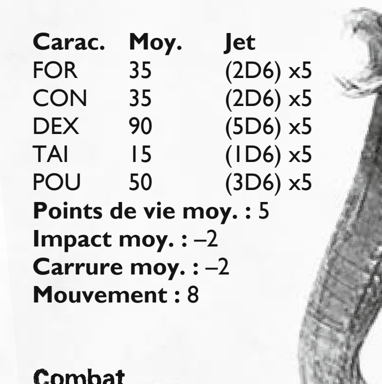
- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D3
- Étouffer (manœuvre), 1D6 + impact
- Esquive 25 % (12/5)

Protection : 2 points (peau luisante)
Compétences : Discrétion 90 %
Habitat : forêts tropicales

Serpents venimeux, cobra, crotale, etc

Carac.	Moy.	Jet
FOR	35	(2D6) x5
CON	35	(2D6) x5
DEX	90	(5D6) x5
TAI	15	(1D6) x5
POU	50	(3D6) x5

Points de vie moy. : 5
Impact moy. : –2
Carrure moy. : –2
Mouvement : 8



Combat

Attaques par round : 1. Il peut utiliser sa morsure pour rendre les coups plusieurs fois par round.
Options de Combat rapproché : La morsure du serpent inocule un venin d'une toxicité variable selon les espèces. La victime doit réussir un test extrême de CON pour ne pas subir les effets maximums du poison. Si le test réussit, les effets sont amoindris. Sans un anti-venin ou un traitement approprié, la victime d'une morsure de serpent peut en mourir (cf. Poisons, page 128).

- Combat rapproché 40 % (20/8), 1D4 points de dégâts + impact + venin
- Esquive 42 % (21/8)

Protection : aucune
Compétences : Discrétion 90 %
Habitat : forêts tropicales

Règles optionnelles

Une hiérarchie optionnelle pour le Mythe de Cthulhu

Lovecraft a écrit de merveilleuses histoires, mais il ne les a pas conçues comme un tout cohérent. Chacune d'elle est indépendante. Bien sûr, on y retrouve des éléments communs, des références à des endroits, des personnages, des livres, des dieux et ainsi de suite. Mais en y regardant de plus près, ils sont rarement développés. Les points communs sont moins tangibles, une question d'atmosphère, d'ambiance, que Lovecraft souhaitait évoquer dans ce qu'il appelait des « récits étranges ». Les références répétées, plus faciles à repérer, forment la base du Mythe de Cthulhu.

Comme les religions de notre monde, le Mythe de Cthulhu ne manque pas d'incohérences et de contradictions. Mais ce sont précisément elles qui en font un terrain si fertile pour les germes de nouvelles histoires. En tant que gardien, ne vous laissez pas enfermer par le Mythe établi. Au contraire, employez à votre guise les différentes entités, divinités, ouvrages et autres comme des briques avec lesquelles bâtir vos propres scénarios. Après tout, le Mythe de Cthulhu est censé être impénétrable à l'esprit humain. Il serait contre-productif de tenter de le définir trop précisément dans ce livre.

Malgré cela, d'autres auteurs ont essayé de réunir les dieux du Mythe en panthéons ordonnés, ou de les arranger dans une hiérarchie de dieux anciens, d'autres dieux, de Grands Anciens, et ainsi de suite. Ces différentes classifications ne sont pas gravées dans le marbre. Ce ne sont que des indications à destination de nos lecteurs qui souhaitent s'appuyer sur une structure plus formelle.

Dieux Extérieurs, Dieux Très Anciens, Autres Dieux

Selon les différents auteurs, l'univers serait dirigé par des entités connues diversement sous le nom de Dieux Très Anciens, Dieux Extérieurs ou Autres Dieux. Ils n'en nomment que quelques-unes. Bien que la majorité d'entre elles soient aveugles et stupides selon les standards humains, ce sont des êtres extrêmement puissants, d'origine extraterrestre, voire extra-cosmique pour certains d'entre eux.

Maîtres de l'univers, les Dieux Extérieurs s'intéressent peu à l'humanité, exception faite de Nyarlathotep. Les humains osant attirer leur attention n'y gagnent que la folie ou la mort. Seules quelques-unes de ces divinités ont un nom. Aux yeux de l'humanité, elles peuvent passer pour de véritables divinités, à l'opposé de l'horreur incompréhensible des Grands Anciens. Certaines personnifient un principe cosmique quelconque. Seule une poignée d'entre elles semble s'intéresser aux affaires humaines ou ne serait-ce que reconnaître l'existence de notre espèce. Et c'est heureux, car elles sont souvent dépeintes en train d'essayer de briser quelque mur ou dimension cosmique afin de déchaîner leur rage de destruction et de corruption dans de nouveaux espaces. Toutes les races et divinités inférieures du Mythe reconnaissent l'autorité des Dieux Extérieurs et bon nombre d'entre elles les adorent.

Les Dieux Extérieurs sont contrôlés, jusqu'à un certain point, ou au moins représentés par Nyarlathotep, leur messager et leur âme. Lorsque des troubles apparaissent, que quelque chose les dérange, c'est lui qui est chargé d'enquêter. Azathoth, le démon sultan et seigneur du cosmos, mène au centre de l'univers une danse décérébrée au son des flûtes démoniaques. Yog-Sothoth, son lieutenant ou son associé, existe en tout point de l'espace et du temps, bien qu'il semble également piégé en dehors de l'univers que nous connaissons. On ne peut l'invoquer que par le biais de sortilèges puissants, alors qu'il suffirait, théoriquement, de voyager assez loin à travers l'espace pour rencontrer Azathoth. Autour de ce dernier danse lentement un groupe de Dieux Extérieurs, dont on ignore jusqu'au nom.

Les Dieux Extérieurs comprennent : Abhoth, Azathoth, Daoloth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tulzscha, Ubbo Sathla, Yibb-Tstll et Yog-Sothoth, ainsi que d'innombrables Autres Dieux mineurs.

Les Dieux Très Anciens ne sont pas une invention de Lovecraft, mais d'auteurs plus tardifs, comme August Derleth. De nombreux exégètes lovecraftiens les considèrent comme un ajout inopportun au Mythe, introduisant des notions de bien et de mal qui n'ont pas lieu d'être, vu les actions, les desseins et les idéologies de ces dieux cosmiques et indifférents à l'humanité. D'après Derleth, les Dieux Très Anciens s'opposaient aux Dieux Extérieurs et aux Grands Anciens. D'ailleurs, ils seraient à l'origine de la catastrophe ayant mené à l'emprisonnement de ces derniers.

Les Dieux Très Anciens comprennent : Bast, Hypnos et Nodens.

Toutes ces divinités sont parfois appelées collectivement les Autres Dieux, bien qu'elles soient principalement adorées sur les planètes extérieures, plutôt que sur la nôtre. Elles ne sont que rarement appelées sur Terre, et leur venue est synonyme d'horreur sans égale. Afin d'ajouter à la confusion, un groupe de Dieux Extérieurs mineurs est également désigné comme les Autres Dieux Inférieurs ! Les races associées à ces divinités (shantaks, horreurs chasseresses, serviteurs des Dieux Extérieurs, sombres rejetons de Shub-Niggurath) sont tout aussi rares que leurs maîtres sur notre planète.

Les Grands Anciens

Bien que moins abstraits que les Dieux Extérieurs, les Grands Anciens n'en sont pas moins horriblement divins aux yeux des humains. Ces derniers sont plus susceptibles de vénérer de telles entités, lesquelles sont en quelque sorte plus proches de nous, s'immisçant parfois dans les affaires humaines ou initiant des contacts avec des êtres de notre espèce. Un Grand Ancien peut être vénéré en secret par une secte ou un clan entier, plutôt des fous solitaires, qui semblent préférer les Dieux Extérieurs. Des entités servant les Grands Anciens habitent fréquemment les coins reculés de la Terre. Les investigateurs ont ainsi, la plupart du temps, affaire à leurs adorateurs et à leurs serviteurs inhumains.

Créatures extraterrestres extrêmement puissantes, les Grands Anciens sont encore plus éloignés du concept classique de dieux omniscients que les Dieux Extérieurs et leurs semblables. Ils ne forment pas un panthéon cohérent, mais sont indépendants les uns des autres. Plusieurs Grands Anciens sont emprisonnés sur Terre, d'une façon ou d'une autre. Il est dit que « lorsque les étoiles sont propices », les Grands Anciens plongent d'un monde à l'autre. Quand les astres ne sont pas correctement alignés au contraire, ils ne peuvent vivre. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient morts, comme le suggère ce fameux couplet du *Necronomicon* :

N'est pas mort ce qui à jamais dort,
Et au long des ères étranges peut mourir
même la mort.

Cthulhu, la plus célèbre des créations de Lovecraft, est un Grand Ancien. Avec les derniers membres de sa race, il dort dans une vaste tombe au fond de l'océan Pacifique. Il est peut-être le plus important des Grands Anciens résidant sur notre Terre. Tous les autres sont notés comme étant moins puissants et plus libres. Ithaqua le Marcheur du Vent erre à sa guise sous les latitudes arctiques. Hastur l'Indicible réside près d'Aldébaran et Cthugha près de Fomalhaut. D'autres Grands Anciens

infestent vraisemblablement quantité de mondes de par la galaxie. Sans doute en dominent-ils une grande partie. Tous ceux dont le nom est connu sur Terre sont invoqués ou adorés par des humains, mais, si l'on en croit les récits, Cthulhu a plus de fidèles que tous les autres réunis. Des Grands Anciens mineurs comme Quachil Uttaus n'ont généralement pas le moindre adorateur, même si quelques magiciens connaissent les rituels nécessaires à leur invocation. Ces entités tiennent le rôle habituel des démons dans la hiérarchie du Mythe.

Les interventions des Grands Anciens dans les affaires humaines sont toujours isolées. Certains commentateurs suspectent ces êtres supérieurs de ne tenir que très rarement compte de notre espèce dans leurs plans, et de s'intéresser encore moins souvent à notre sort. Pour eux, l'humanité est négligeable et sans importance.

Les Grands Anciens comprennent : Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Cyaegha, Eihort, Ghatanothoa, Gla'aki, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Quachil Uttaus, Rhan-Tegoth, Shudde M'ell, Tsathoggua, Y'golonac, Yig, Zhar et Zoth-Ommog.

Races de serviteurs

Certaines races sont plus particulièrement associées à un Grand Ancien ou un Dieu Extérieur, comme les byakhees et Hastur ou les maigres bêtes de la nuit et Nodens. Des membres de cette race de serviteurs entourent souvent leur maître lors de ses manifestations. Leurs rôles sont multiples : soldats, gardiens, assassins, messagers, espions et coursiers. Lors de leurs enquêtes, on peut espérer que les investigateurs rencontreront bien plus fréquemment ces serviteurs que les divinités qu'ils servent.

Les races de serviteurs comprennent : les byakhees, les choses-rats, les habitants des sables, les horreurs chasseresses, les larves amorphes, les larves stellaires de Cthulhu, les maigres bêtes de la nuit, les Profonds, les rejetons d'Ubbo-Sathla, les serviteurs des Dieux Extérieurs, les serviteurs de Gla'aki, les shantaks, les sombres rejetons de Shub-Niggurath, les tcho-tchos et les vampires de feu.

Races indépendantes

Les races extraterrestres tiennent une place importante dans le Mythe. De puissance très variable, certaines ont été capables de protéger les leurs des Grands Anciens. Beaucoup d'entre elles sont aujourd'hui éteintes. Elles sont intimement liées à l'histoire de notre planète, comme l'ont expliqué *Les Montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps*. Dans ces deux nouvelles, Lovecraft livre la véritable histoire de la Terre. Certaines espèces, comme les dholes ou les polypes volants, ne s'associent à aucun dieu. D'autres, comme les Choses Très Anciennes ou la Grande Race, ne s'intéressent pas spécialement à la magie. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, cela ne semble pas affecter sensiblement le danger qu'ils posent pour l'humanité.

À l'aube du Cambrien, une race d'êtres connus uniquement sous le nom de Choses Très Anciennes, s'envolèrent pour notre planète. Elles colonisèrent la majorité des terres émergées, firent la guerre à d'autres espèces et furent finalement repoussées vers l'Antarctique. À dessein ou par accident, ces choses donnèrent naissance à des organismes qui évoluèrent jusqu'à donner naissance aux dinosaures, aux mammifères et, au final, à l'humanité. Elles créèrent également les horribles shoggoths, dont l'ultime révolte entraîna leur quasi-extinction.

Il y a des âges et des âges, une race indigène de créatures en forme de cône avait vu leur esprit dominé par des entités mentales venues des étoiles, la Grande Race de Yith. Celle-ci survécut dans leurs corps d'emprunt, jusqu'à environ cinquante millions d'années avant notre ère, quand elle fut vaincue par les terribles polypes volants, des extraterrestres qu'elle avait emprisonnés dans de vastes cavernes loin de la surface. Cependant, la Grande Race avait déjà transféré ses esprits dans le futur, échappant ainsi à son funeste destin.

Les larves stellaires de Cthulhu débarquèrent sur Terre et conquirent tout un pan émergé de l'océan Pacifique originel. Mais elles furent prises au piège lorsque ces terres sombrèrent sous les eaux.

Les créatures baptisées fungi de Yuggoth (ou mi-go) établirent leurs premières bases sur Terre durant le Jurassique, il y a de cela une centaine de millions d'années. Graduellement, leurs campements se réduisirent au sommet de certaines montagnes, où elles maintinrent notamment quelques colonies minières.

À présent, les humains partagent la Terre avec les Profonds et les goules, qui semblent liées à l'humanité d'une façon ou d'une autre, ainsi qu'avec une poignée de mi-go. D'autres races nous rendent visite à l'occasion, dorment ou sont inactives.

Les races indépendantes comprennent : les bêtes lunaires, les chiens de Tindalos, les Choses Très Anciennes, les chthoniens, les couleurs tombées du ciel, les dholes, les êtres de Xicotl, les ghasts, les gnoph-keh, les goules, la Grande Race de Yith, les gugs, les insectes de Shaggaï, les lloigors, les mi-go, la Nouvelle Grande Race, le peuple serpent, les polypes volants, les shoggoths, les vagabonds dimensionnels et les vampires stellaires.







Scénario - Au milieu des arbres millénaires



Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Difficulté	Débutant
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	4 à 6 heures
Nbre de joueurs	3 à 5
Type de personnages (mais il faut que certains aient des compétences d'action)	Tout type
Époque	Années 1920

À l'affiche

Joseph Turner

Meneur d'une bande de copains effrayés à l'idée de mourir sur le champ de bataille durant la Guerre de Sécession, il déserta avec eux pour s'enfoncer au plus profond de la forêt nationale de Green Mountain. Fugitifs, ils croisèrent dans ces bois millénaires la manifestation de Gla'aki qui en fit ses serviteurs immortels.

Gla'aki

Prisonnier de la Terre, le Grand Ancien cherche à affaiblir la prison qui le retient en détruisant un à un ses éclats dispersés. L'un d'entre eux se trouve dans le Vermont, dans la forêt nationale de Green Mountain que vont parcourir dans peu de temps les investigateurs…

Lucas Strong

Nouveau dirigeant de l'Office des Eaux du Vermont, il est d'abord confronté à la découverte de minéraux étranges sur un terrain devant accueillir un nouveau réservoir. Dans l'incapacité d'identifier ces minéraux potentiellement toxiques, il a envoyé sur place une équipe d'experts pour assainir les lieux. Ces derniers infortunés ont rencontré le même sort que Turner et sa bande autrefois. Par ailleurs, suite à des rumeurs sur le fait qu'il aurait découvert un filon de minéraux précieux, des malfrats ont enlevé sa fille pour le faire chanter. Mais la remise de la rançon ne s'est pas passée comme prévu.

Scénario

Au milieu des arbres millénaires

Nous nagerons jusqu'à ce récif qui médite dans la mer, nous plongerons à travers de noirs abîmes jusqu'à la cyclopéenne Y'ha-nthlei aux mille colonnes, dans ce repaire de Ceux des Profondeurs, et nous y vivrons à jamais dans l'émerveillement et la gloire.

— H. P. Lovecraft,
Le Cauchemar d'Innsmouth

Les investigateurs, à la recherche de la fille d'un notable enlevée dans les forêts du Vermont, vont découvrir que la nature profonde recèle parfois de redoutables maux anciens.

En quelques mots…

La fille d'un industriel local a été kidnappée. Le paiement de la rançon a terriblement mal tourné et s'est conclu par une fusillade à l'entrée de la forêt nationale de Green Mountain. Les ravisseurs se sont échappés avec leur otage et l'argent de la rançon, et se sont enfuis dans les bois.

Les investigateurs doivent sauver la jeune fille, et traquer les criminels pour les traduire en justice. Mais il y a plus à découvrir dans les bois que quiconque ne l'a jamais imaginé…

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont engagés à se joindre aux équipes de recherche mises sur pied par Strong pour retrouver sa fille.

Enjeux et récompenses

- Rassembler les pièces du puzzle lors des diverses rencontres effectuées dans la forêt afin de comprendre les différents niveaux de l'histoire, qui n'est plus uniquement, au moment où les investigateurs démarrent le scénario, une histoire d'enlèvement.
- Empêcher Gla'aki, à travers ses anciens et nouveaux serviteurs, d'atteindre le morceau du cristal constituant sa prison terrestre et de pouvoir ainsi acquérir une force supplémentaire.

Introduction

Au milieu des arbres millénaires se déroule durant l'été 1925, dans le sud-ouest du Vermont. Le gardien peut déplacer l'aventure ailleurs et même à une autre époque, en fonction de son groupe de joueurs.

Les investigateurs se trouvent à Bennington, dans le Vermont, et sont engagés pour se joindre au groupe recherchant des criminels et la jeune fille kidnappée. Le scénario part du principe que les joueurs créent des investigateurs spécialement pour cette aventure et inclut donc des suggestions pour les impliquer. S'il est joué dans le cadre d'une campagne, les investigateurs ont alors la liberté de proposer eux-mêmes les raisons qui les amènent à être engagés pour intégrer le groupe de recherche.

Ce scénario met davantage l'accent sur l'action que sur l'enquête. Il y a cependant des occasions d'investigation au début de l'aventure. Le gardien voudra peut-être informer les joueurs à l'avance de cette spécificité du scénario s'ils créent leurs personnages spécialement pour lui, afin de leur éviter de sélectionner des compétences qui leur seront de peu d'utilité. Les compétences les plus utiles sont Pister, Trouver Objet Caché, Écouter, Discrétion, Combat rapproché et Combat à distance.

Même si, à cette période, le groupe de recherche sera très majoritairement masculin, il n'y a aucune raison pour que des investigatrices ne puissent pas en être.

Il est conseillé au gardien de lire les descriptions de Gla'aki (page 323) et des serviteurs de Gla'aki (page 306) dans le Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes.*



Contexte

Il y a des millénaires, le Grand Ancien Gla'aki vint sur Terre dans une prison de cristal bâtie sur un météore. Attiré par le champ gravitationnel de la Terre, l'objet céleste dévia de sa course cosmique et se brisa au cours sa chute sur Terre. Des éclats du météore et de la prison de cristal s'éparpillèrent sur toute la planète. Un fragment vint se ficher en Amérique du Nord. Bien que dispersée, la prison de cristal conserve son pouvoir sur le Grand Ancien, et Gla'aki reste emprisonné sur notre planète tant qu'il n'aura pas brisé ses chaînes.

Au cours des millénaires qui suivirent, Gla'aki se mit à la recherche des éclats de cristal, se projetant sur divers plans d'eau situés à proximité d'endroits où ils étaient tombés. De ces lieux désolés, il envoie ses rêves attractifs aux habitants des terres environnantes pour les attirer à lui. Là, il puise dans ses forces pour se manifester un bref instant et les transforme en serviteurs morts-vivants. Ces derniers lui servent à asseoir son emprise sur ces territoires et, au final, à retrouver les éclats de la prison de cristal se trouvant à proximité. Une fois repérés et amenés au bord du lac, Gla'aki est capable d'annihiler leur pouvoir résiduel. Pour chaque fragment de cristal détruit, la prison s'affaiblit. Un jour, Gla'aki pourra enfin s'en échapper et se déplacer de nouveau sans entraves.

En 1865, Joseph Turner et sa bande furent enrôlés dans l'armée de l'Union. Effrayés par l'idée de mourir sur le champ de bataille, ils décidèrent de déserter et de s'enfuir vers la frontière canadienne pour attendre la fin du conflit.

Turner et sa bande se réfugièrent dans ce qui allait devenir la forêt nationale de Green Mountain, où ils purent se cacher des autorités. Mais en ces lieux, au nord du petit village de Somerset, dans le Vermont, ils tombèrent sur quelque chose de bien plus terrible que la guerre qu'ils fuyaient. Au milieu de la nature vierge et sauvage, Turner et ses hommes établirent leur camp sur les rives d'un lac, à environ un kilomètre et demi de l'endroit où l'un des fragments de la prison de cristal avait touché le sol. Cette nuit-là, ils entendirent le rêve attractif de Gla'aki. Mus par la promesse d'une vie éternelle, ils entrèrent dans les eaux noires les bras ouverts. Là, Gla'aki prit Turner et ses hommes, puis les releva comme ses serviteurs immortels.

Au cours des soixante dernières années, Turner et les autres serviteurs ont lentement inspecté les bois à la recherche du cristal enterré. Et ils ont fini par le trouver profondément enfoui. Bientôt, ils auront accompli leur tâche et Gla'aki se rapprochera un peu plus de la liberté.

Les événements récents

Été 1925. Les terrassiers et géomètres travaillant sur les fondations du nouveau réservoir de Somerset, tenant son nom de l'ancien village maintenant devenu une petite communauté d'exploitation forestière, trouvèrent des traces de gisements de minéraux étranges, qui n'étaient autres que les restes du météore tombé sur Terre il y a des millénaires, composé d'un minéral inconnu.

Ces gisements ont depuis défié toute

Sidney Harris

Petit escroc sans envergure, il a entendu dire que Lucas Strong avait découvert des minéraux particuliers et, pour lui, cela ne fait aucun doute : c'est d'or qu'il s'agit. Il a donc enlevé la fille de Strong, Jane, pour le faire chanter. Mais lui et ses hommes ont vite été rattrapés par les rêves de Gla'aki. Lors de la remise de la rançon, une fusillade a éclaté avec la police, faisant plusieurs morts des deux côtés. Harris a réussi à s'enfuir avec un compagnon blessé. Ils retournent chercher Jane pour s'enfuir au Canada avec leur allié resté à la garder.

Ambiance

Ce scénario est une histoire lovecraftienne typique, avec de l'inconnu, une nature sauvage, la plongée inattendue dans le passé et le Mythe de Cthulhu. Tous les ingrédients sont là pour faire monter une tension de plus en plus palpable au fur et à mesure que les investigateurs s'enfoncent dans les bois millénaires.

analyse et constitué un vrai casse-tête pour Lucas Strong, le nouveau chef de l'Office des Eaux du Vermont et ancien propriétaire d'une entreprise d'exploitation forestière florissante. Même si les premières recherches indiquent que ces matières ne sont probablement pas toxiques, Strong est peu disposé à prendre le moindre risque : il ne survivrait pas au scandale si l'on venait à dire qu'il savait que le site contenait des composés potentiellement nocifs susceptibles de contaminer l'approvisionnement en eau. La grande majorité du budget de l'Office des Eaux étant investi dans l'achat de terrains, déplacer le réservoir vers un autre endroit est une option financièrement inenvisageable.

Face à cette ruine potentielle, Strong a décidé de prendre des mesures pour assurer qu'il avait fait tout son possible pour éliminer la menace de l'éventuelle toxicité. Ainsi, il a fait envoyer dans la forêt une équipe de géomètres et de géologues destinée à localiser d'autres gisements présents dans la zone du bassin de drainage et à les éliminer. Après avoir démontré qu'il avait fait tout ce qui était humainement réalisable, Strong pense pouvoir faire face à tout risque de scandale. Il y a juste un petit hic…

Car le bouche-à-oreille commence à dire que Strong a envoyé une équipe d'experts dans la forêt à la recherche de métaux précieux. Et même s'il était techniquement juste, lorsque ce message a atteint les oreilles d'un petit escroc nommé Sidney Harris, ce dernier a traduit « métaux précieux » par « or », et Strong est devenu la cible d'une extorsion de fonds.

Harris et sa bande ont enlevé la fille de Strong, Jane, âgée de seize ans, et l'ont conduite au plus profond des bois pour la retenir captive dans un ancien refuge de chasseurs. Tout allait pour le mieux selon le plan établi jusqu'à ce que Harris et ses hommes commencent à subir les rêves de Gla'aki les appelant à le rejoindre dans le lac. Ces rêves rendirent les hommes nerveux, puis anxieux et enfin paranoïaques. Lorsque le temps fut venu pour la remise de la rançon, la bande paniqua et une fusillade avec les autorités s'ensuivit. Après avoir abattu plusieurs policiers, Harris (qui a réussi à récupérer le sac contenant l'argent de la rançon) et l'autre survivant blessé (Eugène Clayton) se sont enfuis dans la forêt. Le plan de Harris est de retourner à la cabane de chasseurs où Jane est détenue. De là, peut-être pourra-t-il s'enfuir vers la frontière canadienne avec Dobbs et Clayton.

Pendant ce temps, l'équipe de Strong menait son enquête. Malheureusement pour elle, ils passèrent un peu trop près du lac de Gla'aki et tombèrent entièrement sous son contrôle, rejoignant la bande de Turner sous forme de serviteurs morts-vivants. Avec davantage de main d'œuvre, ainsi que les équipements modernes de l'équipe, l'objectif de déterrer le cristal et de le livrer à leur dieu dans le lac est en vue.

Dramatis Personae

Lucas Strong : notable local et père de la jeune fille kidnappée.

Jane Strong : jeune fille kidnappée, âgée de 16 ans.

Les ravisseurs : groupe de 3 personnes, Eugène Clayton, Sidney Harris et Christopher Dobbs.

L'équipe d'experts de Strong : James Stanton, Dean Walters, Carl White et Richard Gibson. Envoyés à la recherche de gisements de minéraux. Sont devenus des serviteurs de Gla'aki.

Les chasseurs : Brian et Arthur Hall, Alistair et George Lawson (double équipe père et fils) ; chasseurs innocents perdus dans la forêt, pris dans des événements qu'ils ne comprennent pas.

Les artistes : un groupe d'artistes en sortie d'étude sur le terrain, campant dans les bois. Ils sont attaqués et destinés à rejoindre les serviteurs de Gla'aki.

Les serviteurs de Gla'aki : Joseph Turner et sa bande de déserteurs de la Guerre de Sécession (August, Jacob, Vincent et Louis). Au plus profond de la forêt, ils cherchent à sacrifier des innocents à Gla'aki et à dénicher un cristal enterré.

La Chose dans le lac : une manifestation du grand ancien Gla'aki, qui cherche à user de son influence pour diriger ses serviteurs dans la recherche et la destruction d'un fragment de sa prison de cristal.

Chronologie des événements

Voici une chronologie des événements majeurs, fournissant au gardien un cadre de référence si les joueurs prennent un itinéraire propre dans le scénario.

Jour 0 : vendredi 19 juin 1925

Les ravisseurs : Après la fusillade à l'orée de la forêt, Sidney Harris retourne précipitamment dans la forêt en compagnie d'Eugène Clayton. Les deux ne vont pas loin cette nuit-là et se réfugient dans l'une des nombreuses cabanes désertes disséminées dans la forêt.

Les serviteurs de Gla'aki : Vers la fin de la nuit, près du lac, les serviteurs de Gla'aki attaquent le campement des artistes, après avoir été informés par leur dieu de la présence d'intrus dans les environs.

Les artistes et les chasseurs : Les artistes, ainsi que deux chasseurs (Brian et Arthur Hall), sont capturés, emmenés vers le site d'excavation par les serviteurs de Gla'aki, et enfermés dans la cabane (n° 4 sur le plan du site d'excavation) en attendant leur transformation. L'un des artistes s'échappe, et bien que mortellement blessé, entame son retour vers Bennington pour demander de l'aide.

Jour 1 : samedi 20 juin 1925

Les investigateurs : Le scénario commence lorsque les investigateurs arrivent à la réunion du conseil municipal.

Les ravisseurs : Sidney Harris parcourt plus de la moitié du chemin vers la cachette où Dobbs retient la jeune fille. Eugène Clayton est blessé et ne couvre que la moitié de la distance dont Harris est capable, et cette nuit-là, tire sur l'un des serviteurs de Gla'aki.

Les serviteurs de Gla'aki : Pendant la nuit, les serviteurs de Gla'aki attaquent le repaire où Jane Strong est retenue, Christopher Dobbs, qui la garde, est tué dans l'affrontement. Les créatures emmènent Jane dans leur camp et la mettent avec les autres prisonniers.

Les artistes : La plupart sont maintenant soit en captivité, soit morts. Cependant, l'un d'entre eux a réussi à fuir et finit par s'écrouler du fait de la perte de sang, décédant non loin de l'endroit où les investigateurs ont campé durant la nuit.

Jour 2 : dimanche 21 juin 1925

Les ravisseurs : Sidney Harris atteint le repaire dans l'après-midi et découvre que la jeune fille n'est plus là. Il passe la nuit dans la cabane, planifiant de partir le lendemain matin pour la frontière canadienne. Cette nuit-là, les serviteurs de Gla'aki attaquent le repaire. Mais Harris les tient à distance à coups de feu.

Les serviteurs de Gla'aki : Ils déclenchent une explosion particulièrement puissante, que les investigateurs verront de loin, qui libère enfin le fragment de cristal. Ils commenceront à le soulever le lendemain. Les serviteurs retournent au repaire pour prendre Harris.

Les artistes : Les serviteurs de Gla'aki amènent les cinq artistes au bord du lac pour les transformer. Jane Strong et deux autres prisonniers sont détenus sur le site d'excavation.

Jour 3 : lundi 22 juin 1925

Les artistes : Descendus au bord du lac, peu à peu transformés en serviteurs de Gla'aki.

Les ravisseurs : Désormais fou, Harris s'est barricadé dans sa cabane. Il y reste jusqu'à ce que les investigateurs le trouvent.

Les serviteurs de Gla'aki : Les serviteurs les plus récents travaillent sur le site d'excavation.

Les investigateurs : C'est là que les investigateurs sont les plus susceptibles de modifier le cours des événements. Si les ouvriers morts-vivants ne sont pas arrêtés, le cristal est retiré de la fosse juste après le coucher du soleil, puis conduit jusqu'au lac. Les prisonniers nouvellement transformés sont détachés et renvoyés vers le site d'excavation pour prendre les prisonniers restants en vue de leur transformation.

La Chose dans le lac : Si le cristal est apporté aux abords du lac, le Grand Ancien a atteint son objectif.

Motivations des investigateurs

Si l'on joue *Au milieu des arbres millénaires* comme une aventure autonome, il est recommandé que les investigateurs aient des motivations pour rejoindre le groupe constitué pour localiser Harris. Ces motivations sont plus efficaces si elles sont liées au contexte du scénario, mais elles peuvent aussi être plus génériques.

Vous trouverez ci-dessous des motivations optionnelles, qui peuvent être soit attribuées au hasard lors de la création de l'investigateur, soit discutées avec les joueurs, en leur permettant ainsi de ciseler des motivations plus proches des concepts de leurs personnages. Les joueurs doivent être encouragés à suivre leurs motivations, avec la promesse d'une récompense en points de Santé Mentale à la fin du scénario.

Ces motivations sont purement facultatives. Les joueurs ne doivent pas se sentir obligés de les utiliser s'ils estiment qu'elles ne s'adaptent pas aux concepts de leurs personnages.

Suggestions de motivations pour les investigateurs

Dettes

Vous êtes dans une situation financière désastreuse. Les dettes à la banque, la société de prêts hypothécaires, et tout le toutim. Désespéré, vous vous êtes tourné vers un usurier. Mais vous avez jusqu'à la fin de la semaine pour trouver l'argent, ou votre usurier va commencer à vous briser les os. Tout ce dont vous avez besoin, c'est 1 000 $, et vous serez tiré d'affaire.

Note pour le gardien : M. Strong, finançant le groupe sur son propre argent, propose à tout le monde 25 $ par jour. Il ne faudra pas beaucoup de jours pour retrouver Harris, de sorte que le joueur peut essayer de marchander pour obtenir une rémunération plus élevée ou la part d'un autre investigateur. Il y a aussi l'option de la rançon avec laquelle Harris s'est enfuie. Strong veut la voir revenir, mais un investigateur désespéré pourrait toujours essayer de la dérober.

Justice familiale

Jean, votre frère, travaillait pour Lucas Strong et sa compagnie des eaux. Il vous disait également combien Strong était avare, un homme qui ne vous donnerait pas un sou même si votre vie en dépendait. Votre frère a été viré uniquement parce qu'il voulait économiser quelques dollars. Il n'avait rien fait de mal et c'est sacrément injuste. Mais maintenant que quelque chose est arrivé à sa fille, Strong jette son argent par les fenêtres, des sommes qui auraient pu permettre à votre frère de conserver son emploi. Il est temps de faire ce qui est juste…

Note pour le gardien : C'est sans doute l'une des motivations les plus négatives, ouverte à l'interprétation du joueur, par exemple : essayer d'extorquer davantage d'argent à Strong ; essayer de faire réembaucher le frère ; le joueur pourrait même enlever Jane et l'utiliser pour faire pression sur Strong, etc. Cela pourrait conduire à des conflits intéressants au sein du groupe si le joueur donne un coup de main dans la mauvaise direction au mauvais moment.

Embauche

Vous travailliez régulièrement pour Lucas Strong jusqu'à ce que vous gâchiez tout. Bien sûr, vous aviez fait une erreur, mais tout le monde fait des erreurs. Un malentendu avec un client, et vous avez été congédié. Depuis, vous survivez avec un boulot de fortune, mais le budget est serré. Aujourd'hui, Strong a réellement besoin de quelqu'un pour retrouver sa fille. Et vous êtes la bonne personne pour ce travail. Tout ce que vous devez faire, c'est lui montrer de quoi vous êtes capable, il vous reprendra et vos soucis seront terminés.

Note pour le gardien : Dans ce cas, l'investigateur pourrait essayer de prendre en mains le groupe de recherche, devenant ainsi le « chef d'équipe ». Plutôt qu'une récompense en pièces sonnantes et trébuchantes, il peut demander de réintégrer son emploi. Cela pourrait même impliquer des tentatives pour influencer tout témoignage donné par Jane si elle est sauvée.

Revanche

Vous, Sidney Harris et sa bande, ça remonte à très loin. Vous avez grandi ensemble, sans pour autant être amis. Harris faisait de votre vie un enfer. Tyran un jour, tyran toujours… Vous avez plutôt réussi depuis et Harris est au fond du trou. Maintenant, c'est à votre tour de prendre le dessus. Voilà votre chance de vous venger de lui, en agissant qui plus est au nom de la loi…

Note pour le gardien : Cela peut être interprété soit en capturant Harris et en le ramenant en ville affronter la justice, soit comme motivation de vengeance personnelle.

Les motivations des investigateurs peuvent être distribuées aux joueurs au hasard. Vous pouvez aussi vouloir en créer d'autres si vous avez plus de quatre joueurs. Vous pouvez réutiliser cette technique de distribution aléatoire de motivations dans vos scénarios futurs. Une récompense de 1D6 points de Santé Mentale est également proposée comme incitation pour les joueurs. Un petit ajout tel que celui-ci aidera énormément à relancer la partie et à inspirer quelques issues imprévisibles.



Jour 1 : La réunion d'information

Lisez aux joueurs l'encadré à haute voix :

> Les rues de Bennington bruissent des nouvelles et des potins évoquant la fusillade qui s'est déroulée la nuit dernière à l'entrée de la forêt. On y parle de voitures de police, de sirènes, de coups de fusil et de ravisseurs qui s'échappent. Les habitants disent que trois gangsters ont été tués et deux policiers touchés – certains disent blessés, d'autres morts. Des affiches sont placardées en ville, proclamant que le shérif organise une chasse à l'homme pour retrouver la fille disparue de Lucas Strong et rattraper les bandits en fuite. Les habitants sont invités à la réunion d'information organisée au poste de police. La rumeur veut que M. Strong ait annoncé une récompense 5 000 $ pour le retour de sa fille et soit prêt à payer quelqu'un qui puisse aider à la retrouver.



Le scénario commence à 10 h du matin, moment où les investigateurs assistent à la réunion d'information organisée au poste de police. Le shérif Jenkins explique ainsi les circonstances :

- Sidney Harris et sa bande ont enlevé Jane Strong, fille de Lucas Strong.
- Harris a exigé 10 000 $ pour le retour de Jane et une remise de rançon a été organisée la nuit dernière en bordure de la ville.
- Tout semblait se dérouler comme prévu jusqu'à ce que Harris et ses hommes se crispent. Le plomb a commencé à voler de part et d'autre, dans une confusion totale.
- Après avoir touché deux policiers, Harris et un autre membre de sa bande se sont enfuis avec l'argent de la rançon.
- Les fugitifs se sont réfugiés dans la forêt, où on pense qu'ils retiennent Jane.
- Lucas Strong est présent et ajoute qu'il offre personnellement 25 $ par jour à toute personne qui se joindra à la chasse à l'homme. Il ajoute qu'il considérerait comme « très aimable » de ramener en même temps le cadavre de Harris. Il reprend le message inscrit sur les affiches apposées en ville, à savoir qu'il est également prêt à rémunérer toute personne qui serait volontaire pour apporter son aide : « Homme ou femme, noir ou blanc, je m'en fiche. Il vous suffit de ramener ma petite fille à la maison, et vous serez payé ! »

Si les investigateurs souhaitent interroger davantage le shérif ou Strong, ils peuvent le faire, mais ils n'en savent guère plus que ce qui a déjà été dit. Si les investigateurs insistent auprès de Strong pour gagner une somme plus importante ou font un scandale, le shérif s'y oppose et avertit les investigateurs de revoir leurs manières.

Les volontaires sont ensuite regroupés, et les investigateurs placés dans la même équipe. On leur donne jusqu'à midi (deux heures) pour rassembler provisions et matériel.

Les investigateurs voulant acheter des armes ou du matériel peuvent le faire auprès de la quincaillerie et armurerie d'Arthur J. Spence, sur Main Street (cf. *listes de prix*, pages 400–403).

Si les investigateurs se mettent en recherche d'équipements inhabituels, demandez-leur alors d'effectuer des tests de chance. Rappelez-vous qu'il s'agit d'un village reculé et qu'il sera donc impossible d'acheter certains objets dans le temps imparti.

Si les investigateurs souhaitent se renseigner sur le chemin emprunté par Harris, ils peuvent jeter un coup d'œil à la bibliothèque ou aux bureaux du journal du coin. Les deux comportent des archives du Bennington Banner. Aucun test de Bibliothèque n'est nécessaire pour trouver de nombreux articles remontant à la Guerre de Sécession évoquant les fugitifs qui se sont réfugiés dans la forêt pour échapper à la conscription dans l'armée de l'Union. On pense que beaucoup ont fui vers la frontière canadienne. Des articles plus récents décrivent l'ambition de Strong pour le réservoir et le fait qu'il a récemment envoyé une équipe de géologues étudier des minéraux précieux dans ce qui est destiné à devenir le fond du réservoir.

Les investigateurs peuvent également tenter de recueillir des informations au moyen du bouche-à-oreille, par exemple à la quincaillerie. Il est de notoriété publique que des groupes de chasseurs s'aventurent régulièrement dans la forêt et qu'ils en reviennent avec des anecdotes savoureuses. Une chose ressort néanmoins, c'est qu'aucun d'entre eux n'aime rester dans les bois pendant un trop long moment et que personne ne s'y aventure trop profondément, car, selon eux, on trouve « moins de gibier » au cœur de la forêt. Enfin, les investigateurs peuvent entendre parler d'un groupe d'artistes de la grande ville qui s'est récemment rendu en forêt. Mais personne ne semble savoir qui sont ces artistes, ni ce qu'ils font.

Les investigateurs voulant recueillir davantage d'informations au moyen du bouche-à-oreille peuvent également entendre certains récits venant des citadins les plus superstitieux, concernant des événements étranges survenus dans les bois au fil des ans. Ces récits contiennent des fictions sur des cimetières indiens (fausse piste), un mal ancien enterré (pouvant faire allusion à la présence de Gla'aki, mais annonçant également le cristal enfoui) et de fantômes de déserteurs de la Guerre de Sécession errant la nuit (comprenant notamment le nom de Joseph Turner).

> Le gardien est encouragé à se servir des rumeurs pour délivrer aux joueurs des remarques subtiles au sujet des dangers qui pourraient attendre leurs investigateurs. Ils se demanderont à quoi ressemble ce qu'ils vont devoir affronter et ces remarques stimuleront leur imagination. Prenez note de toute hypothèse émise par les joueurs. Ils penseront parfois à des choses plus effrayantes que celles prévues par le scénario ! Soyez toujours prêt à intégrer plus tard certaines de ces idées. Sinon, vous pourriez répondre à quelque chose que dit un joueur par la voix d'un personnage non-joueur : « Qu'est-ce que tu dis, fiston ? Tu m'parles de fantômes ? J'en ai vu un, une fois quand je sortais d'pêcher au bord du lac… »

Le gardien est encouragé à laisser les investigateurs entendre diverses rumeurs relatives à la fille capricieuse de Strong, aux transactions financières et commerciales de ce dernier, et aux étranges allées et venues dans la forêt.

À midi, les différents groupes de bénévoles composant le groupe de recherche sont réunis sur la place publique. Le shérif dirige chaque groupe vers une zone de la forêt sur laquelle concentrer ses recherches. L'idée est que les différents groupes forment une sorte de nœud coulant se resserrant progressivement vers le cœur de la forêt. Il est demandé à l'équipe d'investigateurs de suivre un itinéraire orienté nord-est et de poursuivre au-delà de ce qui sera bientôt le réservoir.

Les investigateurs sont parmi les premiers groupes informés de leur point de départ : la scène de la fusillade de la nuit précédente. Le site est un espace nouvellement dégagé sur une centaine de mètres à l'orée de la forêt, faisant partie d'une zone plus large déjà marquée pour l'abattage. Un chemin de terre partant de la voie principale mène à un petit terrain en bordure de clairière. Il est rempli de souches basses et de deux piles de troncs d'arbres tombés, et bordé de grands arbres très serrés. Les preuves des événements de la nuit précédente sont disséminées sur le site : cartouches de fusil et douilles de balles abandonnées, impacts de balles dans les arbres et les souches et deux grandes taches de sang là où les policiers ont été abattus. La zone est par ailleurs calme et sinistrement silencieuse. De là, on guide les investigateurs vers le nord-est.

Toute personne fouillant le secteur découvre rapidement des signes montrant que deux hommes sont partis dans la forêt en courant. Ce sont les traces laissées par Sidney Harris et Eugène Clayton.

Quand les investigateurs partent depuis l'orée de la forêt, vous pouvez commencer à leur demander d'effectuer des tests de Pister pour trouver la direction prise par les ravisseurs. S'ils ne parviennent pas à la suivre, leurs progrès seront lents et hasardeux. Sentez-vous libre d'incorporer certains des résultats négatifs listés dans la section Tests de compétence redoublés dans la forêt (cf. page 353). Au final, les investigateurs doivent retrouver les traces, ou il n'y a plus de scénario. Les tests de Pister réussis doivent fournir un léger avantage aux joueurs en leur permettant d'anticiper les rencontres plutôt que d'être surpris ou désavantagés par elles.

L'EQUIPE DE SONDAGE DE STRONG

serviteurs de Gla'aki

Carl, James, Dean et Richard ont été récemment transformés en serviteurs morts-vivants de Gla'aki, mais ils ont encore une apparence humaine. Utilisez les valeurs standards pour un serviteur de Gla'aki (cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*), mais vous pouvez aussi établir des valeurs uniques pour chacun d'entre eux.
Chacun d'entre eux est armé d'un couteau ou d'un objet similaire.

Perte de Santé Mentale : aucune de loin ; 1/1D8 s'ils sont examinés plus attentivement

Jour 1 : Rencontre avec un groupe de chasseurs

Au cours des premières heures passées en forêt, tout ce que les investigateurs verront, ce sont, de temps en temps, des chevreuils courant entre les fourrés.
À ce stade, demandez à chaque joueur, s'il ne l'a déjà fait, de décrire la manière dont son investigateur est habillé. Si aucun d'entre eux n'a spécialement fait le choix de porter des vêtements de couleur vive le faisant se démarquer de son environnement, demandez-leur d'effectuer des tests d'Écouter. Ceux qui réussissent entendent le son d'une branche qui se brise plus loin.
Les investigateurs ayant réussi le test d'Écouter peuvent maintenant tenter un test de Trouver Objet Caché pour repérer deux personnes sur le sentier devant portant des fusils. Ceux qui n'ont pas réussi le test d'Écouter peuvent tenter ce test de Trouver Objet Caché avec une difficulté majeure (c'est-à-dire qu'un résultat inférieur ou égal à la moitié de la compétence est nécessaire). Le duo, un homme et un garçon, porte des fusils et des sacs à dos.

Si les chasseurs ne sont ni vus ni entendus des investigateurs, leur présence ne sera connue d'eux que lorsqu'ils entendront des coups de feu venant d'un peu plus loin. Si un investigateur porte des vêtements aux couleurs vives, alors il n'y a pas de coups de feu, car ils ne sont pas pris pour du gibier. L'homme et le garçon s'avancent et font connaître leur présence de manière beaucoup plus amicale.
Si les investigateurs repèrent le groupe de chasseurs avant que les tirs ne débutent, le contact peut se faire par des signes de la main ou en criant « bonjour ». Sinon, demandez aux investigateurs d'effectuer un test de chance pour le groupe (cf. *Chance*, page 28). Un échec signifie qu'un investigateur a été pris pour un animal sauvage et touché par les chasseurs. La balle ne fait que l'effleurer et il perd 1D3 points de vie. Ces dommages se manifestent par une éraflure plutôt qu'une blessure grave. Notez qu'aucun test n'est nécessaire pour toucher. C'est un accident et les dégâts résultent du test de chance raté.
Le gémissement consécutif et la possibilité d'une riposte provoqueront le cri : « NE TIREZ PAS ! », de la part des chasseurs, qui sont à la fois très effrayés et absolument désolés.
Ce duo de chasseurs est formé d'Alistair Lawson et de George, son fils de 14 ans. Ils sont venus de Boston pour faire du camping avec leurs voisins, Brian Hall et son propre fils de 12



LUCAS STRONG,

Directeur de l'Office des Eaux

FOR	65
CON	75
TAI	75
DEX	65
APP	70
INT	90
POU	80
ÉDU	75

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 80

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 32 % (16/6)

Compétences :
Charme 70 %, Crédit 80 %, Persuasion 60 %, Psychologie 40 %



ans, Arthur, pour enseigner la chasse aux garçons. Ils sont complètement ignorants du déclenchement de la chasse à l'homme et n'ont pas entendu quoi que ce soit d'étrange dans le coin, hormis le grondement occasionnel d'un camion sur le sentier en direction du nord, vers le site de creusement du réservoir. Ils ne sont là que depuis trois jours et ne se sont pas aventurés loin dans la forêt.

Brian et Arthur Hall se sont pour leur part enfoncés plus profondément dans les bois il y a quelques jours et ils ne sont pas revenus. Les Lawson sont restés à la lisière de la forêt à la recherche de cerfs. De plus, ajoute Alistair à voix basse, George commençait à avoir peur la nuit, ils se sont donc rabattus en bordure de forêt.

Si les investigateurs parlent à George de ses peurs, il répondra que lui et son père faisaient des cauchemars, mais sans se souvenir de ce qu'ils évoquaient. Le fils et le père sont réticents à en dire plus, mais si on insiste, Alistair ajoute que c'étaient des rêves de noyade.

Ils conviennent de ne pas gêner le groupe de recherche et insistent pour que l'on s'occupe de Brian et d'Arthur. « Vous ne pouvez pas rater Brian. Il a un grand et vieux chapeau texan qu'il a amené avec lui pour se protéger du soleil. ». Alistair ajoute qu'ils sont tombés sur un groupe d'artistes campant dans les bois assez loin dans la forêt. « Ils nous ont dit qu'ils venaient aussi de chez eux, de l'Université de Boston. Ils travaillent en mission. Peindre la faune et les paysages, disaient-ils. Nous sommes tombés sur eux il y a quelques jours et ils nous ont proposé, si nous repassions par là à notre retour, de nous arrêter prendre un café. Gardez un œil sur eux. J'espère qu'ils ne seront pas entraînés dans tout cela. »

ALISTAIR LAWSON ET BRIAN HALL

Pères enseignant la chasse à leurs fils respectifs

Bien que les statistiques soient ici identiques pour les deux, le gardien doit les personnaliser à travers la manière dont ils seront joués.

FOR	50
CON	60
TAI	65
DEX	65
APP	60
INT	65
POU	70
ÉDU	70

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 70

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts
- Fusils (fusil à verrou cal. 30-06) 35 % (17/7), 2D6+4 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 40 %

GEORGE LAWSON (14 ANS) ET ARTHUR HALL (12 ANS)

Fils apprenant la chasse

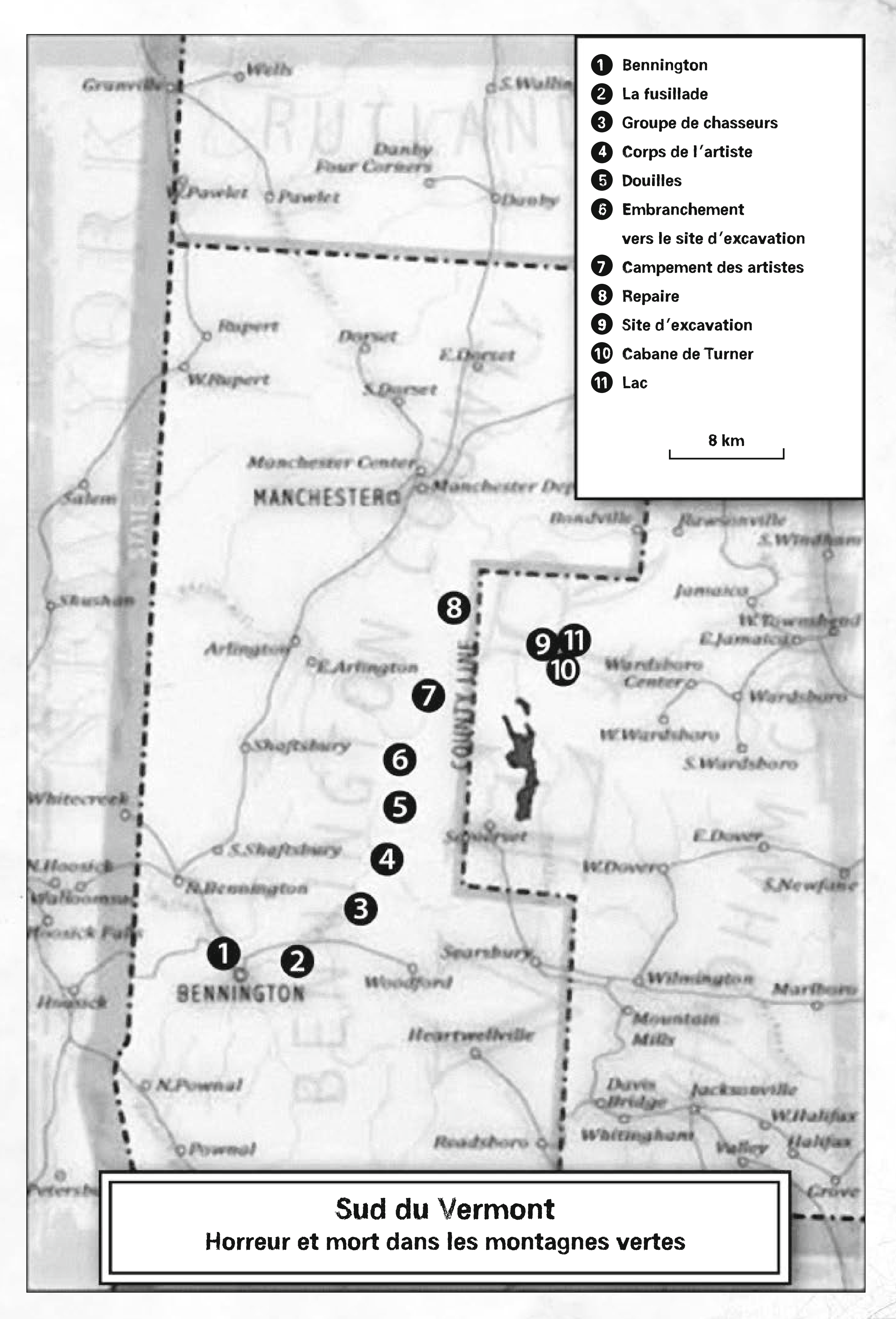
Bien que les statistiques soient ici identiques pour les deux, le gardien doit les personnaliser à travers la manière dont ils seront joués.

FOR	35
CON	60
TAI	40
DEX	75
APP	60
INT	70
POU	55
ÉDU	50

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Chance : 0

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 –1 points de dégâts
- Fusils (fusil à verrou cal. 30-06) 25 % (12/5), 2D6+4 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences :
Discrétion 55 %


1 Bennington
2 La fusillade
3 Groupe de chasseurs
4 Corps de l'artiste
5 Douilles
6 Embranchement vers le site d'excavation
7 Campement des artistes
8 Repaire
9 Site d'excavation
10 Cabane de Turner
11 Lac
8 km
MANCHESTER
BENNINGTON
Sud du Vermont
Horreur et mort dans les montagnes vertes

Jour 1 : La première nuit

Trouver un espace dégagé où installer le campement est relativement aisé. Les investigateurs peuvent se coucher pour la nuit sans incident, mais le gardien devrait insinuer à quel point le danger est omniprésent.

Compte tenu de la découverte imminente du cristal, l'attention de Gla'aki se concentre sur ses agents déjà existants et n'appelle donc pas activement les investigateurs à devenir ses nouveaux serviteurs. Cependant, toute la forêt est soumise à la perturbation psychique provoquée par la présence de Gla'aki, qui se manifeste par des cauchemars.

Durant la nuit, demandez aux investigateurs des tests de POU. Ceux qui le réussissent ont un sommeil ininterrompu et ne subissent aucun effet néfaste. Ceux qui le ratent sont sensibles au rêve attractif de Gla'aki et doivent recevoir un document de rêve attractif choisi au hasard (cf. page 360). Si nécessaire, demandez à un investigateur affecté de faire un test de Santé Mentale, puis appliquez la perte de points de Santé Mentale indiquée. Notez quel joueur a reçu quel document. Réfléchissez au passé de l'investigateur et pensez à en instiller certains aspects dans ses rêves.

Les investigateurs restés éveillés aux alentours de minuit peuvent tenter un test d'Écouter. Une réussite signifie qu'ils distinguent à distance le son ténu d'un moteur de camion, mais sans apercevoir la moindre lumière. À une autre occasion, ils entendent une rafale de coups de feu, mais trop loin pour la localiser. Elle provient en fait d'Eugène Clayton tirant sur un serviteur mort-vivant (cf. *Jour 2 : Le premier ravisseur*, page suivante).

Si les investigateurs décident de pousser en avant après avoir entendu ces coups de feu au beau milieu de la nuit, demandez-leur d'effectuer des tests majeurs de CON. Ceux qui échouent sont tout simplement incapables de poursuivre, car leur épuisement est trop fort. Les investigateurs ont de toute façon peu de chances de trouver Eugène cette nuit-là. S'ils s'aventurent plus loin, le gardien peut décider d'une autre rencontre ce soir-là, soit à *Jour 2 : Le cadavre de l'artiste* (cf. ci-après) ou à *Jour 2 : Le camion* (cf. ci-après).

Jour 2 : S'avancer en forêt

Le lendemain, le groupe pénètre au cœur de la forêt. Curieusement, on entend moins de signes ou de sons d'animaux.

Jour 2 : Le cadavre de l'artiste

Alors que le groupe de recherche poursuit sa quête à travers bois, demandez aux investigateurs d'effectuer des tests de Trouver Objet Caché et de Pister. Ceux qui réussissent le premier test découvrent du sang au sol en travers de leur chemin. Ceux qui réussissent le second remarquent que le feuillage a été dérangé : il y a des brindilles et des branches cassées laissant entendre que quelqu'un est récemment passé par ici en courant alors qu'il était blessé.

Si les investigateurs choisissent de suivre ces traces, elles les détournent de leur chemin initial, mais pas assez pour les empêcher de revenir ensuite sur leurs pas.

Huit cents mètres plus loin, les investigateurs découvrent par terre un couteau de chasse. Il est vieux, rouillé, et couvert de sang poisseux à demi séché. Un peu plus loin gît le corps de l'un des artistes ayant échappé à l'attaque de son campement (cf. *Jour 3 : Le campement des artistes*, page 361). Voir le cadavre déchiqueté coûte 0/1D3 points de SAN à ceux qui ne sont pas habitués à la vue de la mort.

Le cadavre de l'homme n'a sur lui aucun document permettant de l'identifier. Cependant, la salopette qu'il porte est tachée de peinture. Il a une plaie (infligée par un couteau) au côté, qu'il a tenté de panser maladroitement. Des tests de Médecine ou de Premiers soins détermineront qu'il a saigné régulièrement pendant un jour environ, avant de s'effondrer finalement.

Les investigateurs doivent décider soit de remonter les traces faites par l'homme décédé jusqu'à leur point de départ, soit de mettre pour l'instant cela de côté et de continuer à pourchasser Harris.

Ceux qui décident de suivre les traces du défunt devront réussir un test de Pister et passer le reste de la journée à rechercher le campement des artistes (*Jour 3 : Le campement des artistes*, page 360). Au gardien de choisir si les investigateurs affrontent les autres événements du jour 2 (cf. *Jour 2 : Le camion* et *Jour 2 : Le premier ravisseur*) avant ou après leur arrivée au campement.



Les tests de compétence redoublés dans la forêt

Si les investigateurs ne sont pas disposés à renoncer après avoir échoué à un test de compétence, ils peuvent persévérer. Rappelez-vous que c'est aux joueurs d'expliquer les actions effectuées par leurs investigateurs, et à vous, en tant que gardien, de décider si un test redoublé se justifie.

La conséquence de l'échec à un test redoublé doit toujours partir de la situation. Voici quelques suggestions pour les tests ratés dans la forêt :

- Les investigateurs tombent par inadvertance sur un ours noir solitaire (cf. *Ours*, page 344) et leur apparition l'énerve. Après leur avoir infligé des dégâts, l'ours fuit.
- Un autre groupe de recherche entend les investigateurs passer près de leur campement et les canarde en les prenant pour les ravisseurs. Cet événement peut ressembler à la Rencontre avec un groupe de chasseurs (page 355).
- Les investigateurs établissent leur campement ou font une pause pour se reposer dans la clairière. C'est en fait la route utilisée par le camion (cf. *Jour 2 : Le camion*, ci-dessous). Le groupe est peut-être en train de somnoler et se réveille au moment où le camion est presque sur eux. Demandez-leur d'effectuer des tests de DEX pour retirer leur équipement du passage emprunté par le camion.
- Un serviteur de Gla'aki aperçoit les investigateurs et une attaque est planifiée.
- Un investigateur perd un objet important. Peut-être un fusil, appuyé contre un arbre et oublié là.
- La forêt est remplie de dangers. Un investigateur peut tomber, être mordu par un serpent ou un insecte, souffrir de graves ampoules, et ainsi de suite.

Jour 2 : Le camion

Le groupe de recherche tombe par hasard sur des traces de pneus ayant coupé à travers bois. Étant donné qu'il serpente grossièrement en direction du nord-est, un test d'orientation réussi permet de comprendre que la piste se dirige vers la zone située au nord de Somerset. Quiconque a une connaissance du coin sait qu'il n'y a là que des arbres et de petits lacs.

Peu de temps après, le groupe de recherche entend au loin le bruit d'un moteur, le même que celui éventuellement entendu la nuit précédente. James Stanton est le chauffeur. C'est l'un des ingénieurs de l'équipe de Strong et il est récemment devenu serviteur de Gla'aki. Il a encore une apparence humaine, mais porte



tir chanceux sur quelqu'un aperçu la nuit dernière et jure l'avoir touché, bien que la silhouette soit partie en marchant !

Eugène dira n'importe quoi pour attribuer l'enlèvement (et tout autre crime dont il pense être accusé) à Harris, affirmant qu'il a été victime d'intimidations. Si on l'interroge sur Jane Strong, il répondra qu'ils en ont pris soin et qu'elle était en bonne santé la dernière fois qu'il l'a vue, avant la fusillade. Il fournira des indications pour se rendre à la cabane dans laquelle elle est retenue.

Les investigateurs peuvent suivre les instructions d'Eugène ou les traces de Harris.

une terrible blessure à la poitrine, là où l'une des épines de Gla'aki a été insérée, qu'il dissimule sous ses habits. Il est un peu distant et hostile envers toute personne bloquant sa route. Il jette aux investigateurs un regard sévère et exige d'eux qu'ils s'écartent du sentier. Ne le jouez pas comme un zombie stupide, mais les joueurs doivent sentir sa froideur et son manque d'émotion.

Stanton refuse de laisser les investigateurs fouiller le camion, mais il n'essaye pas activement de les en empêcher. À l'intérieur, pas de fugitif, mais plusieurs caisses de dynamite. Il explique qu'il s'occupe d'un sondage géologique à la demande de Carl White, sous la direction de M. Strong.

Stanton affirme ne rien savoir sur l'enlèvement, mais sera intéressé d'apprendre qu'il pourrait y avoir des gens autour de leur camp : il gardera un œil sur eux. Il n'emmènera pas les investigateurs au site d'excavation, mais dira que ce serait bien qu'ils leur rendent visite : « Il suffit de suivre la piste et elle vous y conduira ». À moins d'en être empêché, il reprend sa route.

Jour 2 : Le premier ravisseur

Un peu avant le crépuscule, demandez aux investigateurs d'effectuer un test majeur de Trouver Objet Caché. Ceux qui le réussissent captent le reflet d'une lumière, celle de la lunette de visée du fusil d'Eugène Clayton depuis son poste d'observation sur une crête, un peu plus loin. Un test de chance de groupe permet de déterminer si Eugène a repéré l'approche des investigateurs.

Si Eugène les a repérés, il tire une fois au-dessus de leurs têtes afin de les faire fuir. Il n'a plus que trois balles après celle-là, ayant déjà utilisé l'essentiel de ses munitions la nuit précédente à tirer dans l'obscurité sur le serviteur mort-vivant qui passait par là. (La fiche d'Eugène se trouve dans la section des Personnages non-joueurs, page 365). S'il ne les a pas repérés, les investigateurs peuvent tenter un test de Discrétion pour le prendre par surprise.

Les investigateurs peuvent se mettre facilement à couvert une fois le coup de semonce tiré, mais parvenir jusqu'au ravisseur sans être touché requiert un test de Discrétion. Un échec fera d'un investigateur exposé une cible potentielle. Notez que tout investigateur essayant de fuir la zone ne sera pas pris pour cible par Eugène.

Tout investigateur attaquant Eugène ouvertement et de manière frontale ne lui laisse pas le choix : il essayera de l'abattre. Toutefois, étant donné qu'il est gravement blessé après avoir été atteint par un tir de la police il y a deux jours, tous ses tests de combat sont effectués avec un dé malus (cf. page 81).

Si les investigateurs parviennent à s'approcher suffisamment, ou si Eugène se retrouve à court de munitions, ce dernier essaye de fuir plutôt que de se battre. Une poursuite peut en résulter, les tests effectués par Eugène devant subir une pénalité en raison de ses blessures (cf. Chapitre 7 : *Poursuites*). S'il s'échappe, le gardien doit décider du moment où il réapparaîtra. Les investigateurs peuvent le croiser n'importe quand, soit en suivant ses traces et en le rattrapant, exténué, après un test réussi de Pister, soit lors d'un autre événement alors qu'il se rend au repaire de la bande.

S'il est pris ou acculé sous la menace d'une arme, Eugène se rend et exige que le groupe le ramène en ville pour pouvoir y subir des soins. Eugène est fiévreux et blessé suite à la fusillade, où il a été touché par un fusil de chasse, et affirme qu'il délire. Il dit avoir réussi un



SIDNEY HARRIS ET EUGENE CLAYTON

Ravisseurs en fuite

Bien que les statistiques soient ici identiques pour les deux, le gardien doit les personnaliser à travers la manière dont ils seront joués.

FOR	70
CON	65
TAI	65
DEX	62
APP	50
INT	50
POU	50
ÉDU	55

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 48

Combat :
- Corps à corps 40 % (20/8), 1D3 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 31 % (15/6)

Harris :
- Fusils (fusil de chasse cal. 12) 50 % (25/10), 4D6/2D6/1D6 points de dégâts

Clayton :
- Fusils (fusil à verrou cal. 30-06) 40 % (20/8), 2D6+4 points de dégâts

Compétences :
Discrétion 35 %, Intimidation 50 %

Jour 2 : La deuxième nuit

Les investigateurs se sont maintenant enfoncés profondément dans les bois et sont désormais beaucoup plus proches de l'endroit où se trouve Gla'aki, dont les pensées inhumaines dérivent sur les vents oniriques.

Tous les investigateurs subiront cette nuit le rêve attractif de Gla'aki, indépendamment du fait qu'ils en ont peut-être déjà fait l'expérience. Chaque investigateur sélectionne au hasard un document de rêve attractif (cf. ci-contre), en excluant de cette sélection « Une nuit sans repos ». Le gardien doit demander des tests de Santé Mentale pour certains rêves. Appliquez la perte de Santé Mentale indiquée sur chaque document.

Demandez aux investigateurs qui sont de garde d'effectuer un test extrême de Trouver Objet Caché (autrement dit, le joueur doit obtenir un résultat égal ou inférieur à un cinquième de sa compétence). Si le test est raté, l'investigateur en question a l'impression d'être observé. Ceux qui le réussissent remarquent quelque chose bouger dans l'obscurité.

L'observateur dans l'obscurité est un serviteur mort-vivant de Gla'aki (Louis, un membre de la bande à Turner, voir *Les personnages non-joueurs*, page 365), patrouillant dans les bois après que les autres ont été alertés sur le fait qu'il y a beaucoup de personnes dans les bois en ce moment susceptibles de perturber leur mission. Si on le laisse seul, Louis arrive à se faufiler pour retourner au site d'excavation afin de faire son rapport à Turner. Si elle est suivie, cette monstruosité morte-vivante effectuera une attaque rapide pour provoquer autant de confusion que possible, puis disparaîtra dans la forêt.

S'il est acculé, Louis ne prendra pas le risque d'un combat à mort et attendra donc de recevoir un coup avec une force raisonnable qui lui permette de feindre un décès. Comme c'est un cadavre ambulant, il réussit automatiquement. Resté seul ou si on lui a accordé peu d'attention, Louis s'échappera dans l'obscurité.

À minuit, tout le monde est réveillé par une explosion, venue de quelque part au nord. Il s'agit de l'équipe de sondage libérant les roches du monolithe de cristal. Même si l'écho de l'explosion s'éteint rapidement, une faible lumière bleue persiste, réfléchie quelques instants par la base des nuages.

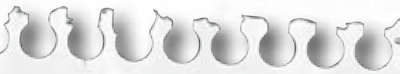
Peu de temps après, il y a un bruissement plus loin, que l'on peut détecter avec un test d'Écouter, et une autre équipe de recherche sort de l'obscurité. Ils en ont assez de la forêt et de leurs cauchemars, mais, à moins qu'on insiste un peu, ils prétendent être tout simplement fatigués et malades après avoir mangé de la mauvaise viande. Un test réussi de Psychologie révèle qu'ils mentent. Ils retournent en ville.

Poursuivre le ravisseur en forêt

Tous les clichés de la chasse à l'homme se trouvent en forêt, par exemple :

- Une pente raide et boueuse, nécessitant un test de Grimper.
- Un ruisseau, nécessitant un test de Sauter.
- Une zone dense de jeunes arbres, nécessitant un test de DEX pour s'y faufiler rapidement.

Si Eugène gagne une avance de trois lieux, vous pouvez vouloir demander un test de Trouver Objet Caché pour le garder en vue, ou de Pister pour arriver à suivre sa trace.

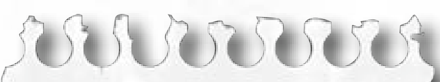


La chose dans le lac

Vous vous tenez sur la rive d'un lac stagnant. L'eau noire et puante se trouve devant vous, tandis que la lune pâle se reflète sur sa surface huileuse. Une lueur jaune malsaine brille à travers la ligne des arbres entourant le lac. Vous sentez leur présence derrière vous, bloquant votre retraite. Vous êtes ici depuis des heures et vous savez maintenant que le moment est arrivé. D'étranges lumières pulsent sous l'eau. Des appendices émergent lentement de la surface, se tordant et se retournant dans l'air froid de la nuit. À leurs extrémités, des paupières s'ouvrent et battent, révélant des yeux inhumains qui percent votre âme. Une série d'épines métalliques commencent à pousser, tandis que quelque chose d'énorme se lève pour saluer la nuit. Comme du métal poli, elle brille au clair de lune. Les épines se tordent et se plient. Vous ressentez un coup de poignard répugnant alors que quelque chose plonge dans votre poitrine…

Vous vous réveillez en hurlant.

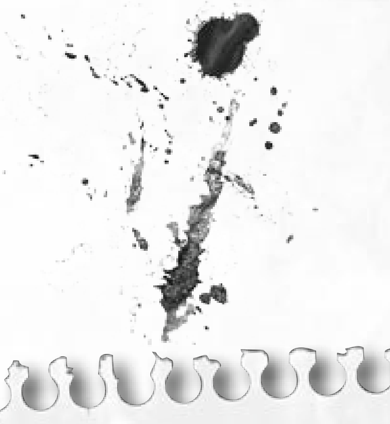
[Faites un test de Santé Mentale pour une perte de 1D3/1D10 points]



Une nuit sans repos

Votre sommeil n'est pas de tout repos. Vous remuez dans votre lit et vous vous tournez d'un côté et de l'autre, bombardé par des images dont vous vous souvenez à peine à votre réveil. C'est peut-être une conséquence de la randonnée en forêt de la veille. Tout ce dont vous vous souvenez, ce sont les arbres sombres vous entourant et les feuilles malades et jaunissantes tombant à terre. Vous avez un affreux pressentiment. Quelque chose est là. À surveiller. À attendre…

Vous vous réveillez complètement épuisé. C'est comme si vous n'aviez pas dormi du tout. Vous subissez un dé malus sur vos tests de CON tout au long de la journée qui suit, jusqu'à ce que vous dormiez à nouveau.



Une cabane dans l'obscurité

Des feuilles jaunes tombent lentement sur le plafond de branches épaisses qui vous surplombe. Des rais de lumière transpercent les ténèbres. Devant vous se trouve une cabane délabrée. La porte s'ouvre lentement et des silhouettes apparaissent. Elles avancent lentement, mais avec détermination. Vous voudriez vous retourner et vous enfuir en courant, mais vous ne pouvez pas les quitter du regard. Vos muscles se tendent alors que votre cerveau crie à vos membres de se mettre en marche, mais vous êtes impuissant !

Les silhouettes portent d'étranges vêtements… Vous entendez parler la première, la voix d'un homme, alors qu'il se rapproche. « Venez avec nous. Rejoignez-nous à son service. Embrassez votre nouveau destin et savourez sa gloire éternelle. » Son visage est terne, pâle et il ne cille pas. Une traînée de pourriture vert foncé coule d'une orbite vide. Il sourit et sa peau se crevasse.

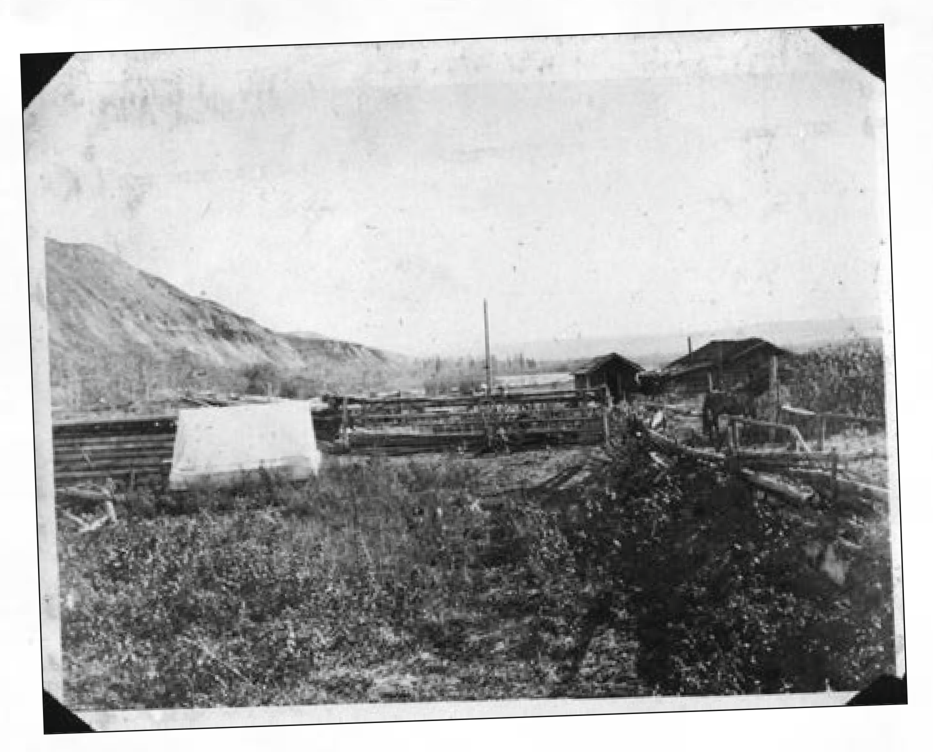
Vous vous réveillez terrorisé.

[Effectuez un test de Santé Mentale, pour une perte de 1/1D6 points]

Un chemin à travers la forêt

La forêt s'étend tout autour de vous. Le chemin coupe entre les arbres et serpente, tapissé de feuilles jaunies fraîchement tombées qui ont commencé à se dessécher et à flétrir, comme si une maladie les infestait. Vous marchez lentement, en silence. Rien ne bouge hormis vous. Il n'y a pas de vent. Il n'y a aucun son. Tout est mort. Vous sentez quelque chose qui vous appelle plus loin sur le sentier, juste hors de la vue. Il y a une clairière devant ; la lumière jaunâtre se reflète sur quelque chose… Serait-ce de l'eau ? Une brindille craque derrière vous et, lorsque vous vous retournez pour regarder, une douleur vive vous transperce la poitrine alors que quelque chose plonge dedans.

Vous vous réveillez avec force soupirs et bredouillements.



se découpant à l'intérieur. [REVE]

• Une silhouette vue de dos, contemplant les eaux noires alors quelque chose d'horrible se lève du lac. [REVE]

Si un investigateur a déjà vu dans un rêve quelque chose de semblable à l'une de ces reproductions, le joueur concerné doit effectuer un test de Santé Mentale et perdre le même montant que celui originellement provoqué. Appliquez ici la règle habituelle limitant la perte cumulée provenant d'une seule source. Ainsi, si la perte de Santé Mentale pour un rêve donné est de 1D6, le maximum susceptible d'être perdu pour le faire puis voir la reproduction est de 6 points de Santé Mentale.

Les investigateurs peuvent suivre les instructions d'Eugène ou les traces de Harris. Ils peuvent aussi suivre ceux qui ont attaqué les artistes en direction du lac.

Jour 3 : Se déplacer en forêt

Les investigateurs se trouvent à proximité du lac et commencent donc à ressentir et à voir les effets du rêve attractif de Gla'aki. La canopée s'épaissit, laissant les investigateurs dans une pénombre sombre où les arbres semblent tordus de douleur, et les sous-bois prennent une couleur anormalement jaune pâle maladif. Demandez aux investigateurs d'effectuer un test d'Écouter. Ceux qui le réussissent se rendent compte qu'il n'y a absolument aucun bruit en provenance de la faune (test de Santé Mentale, perte 0/1 point).

Jour 3 : Le campement des artistes

Le campement des artistes se trouve non loin de la piste empruntée par les camions pour se rendre sur le site d'excavation. Le feu de camp est éteint depuis longtemps, les tentes sont brisées et on peut trouver des signes de lutte ou même de combat. Au beau milieu de la nuit, Turner et sa bande sont venus et ont emmené les artistes vers le lac pour en faire une offrande à leur dieu, en les convertissant en nouveaux serviteurs (cf. *Jour 3 : Le lac*, page 364).

L'un des six artistes séjournant là a réussi à s'échapper, non sans avoir été grièvement blessé. C'est le malheureux que les investigateurs ont déjà retrouvé mort (cf. *Jour 2 : Le cadavre de l'artiste*, page 358).

Il y a quatre tentes de couchage, dont deux semblent avoir accueilli des couples et deux des personnes seules. Il y a encore deux autres grandes tentes. L'une d'elles est une grande tente commune, apparemment utilisée pour la cuisine, mais dont le poêle est froid depuis longtemps. La dernière est également relativement imposante et semble avoir servi d'atelier de peinture. Des chevalets gisent à terre, cassés, de la peinture et des pinceaux sont écrasés et des toiles jonchent le sol.

Une fouille des tentes de couchage révèle un carnet, diverses tablettes à dessin, et des toiles à l'huile partiellement achevées. Un test de Trouver Objet Caché révèle en outre, dans un buisson à proximité, un fusil et un chapeau texan, à côté de traînées se dirigeant vers le nord et le site d'excavation. Cela devrait rappeler aux investigateurs les mots d'adieu d'Alistair Lawson au *Jour 1 : Rencontre avec un groupe de chasseurs* (cf. page 355), au sujet de Brian Hall.

Parcourir le carnet révèle que les artistes sont de Boston et qu'ils sont venus ici peindre pour leur cours d'art. Les dernières entrées décrivent des rêves effrayants, étrangement similaires à ceux des investigateurs, et leur rencontre avec Brian et Arthur Hall, qui prétendent avoir fait les mêmes rêves.

Les tablettes à dessin et les toiles montrent tout un éventail de reproductions, pour la plupart des panoramas et des paysages boisés :

• Un hibou perché sur une branche, scrutant le crépuscule.

• Un cerf regardant à travers les arbres, dans une forêt déserte.

• La lune brillant à travers les arbres.

• Un chemin serpentant à travers les arbres, dont le sol est recouvert de feuilles mortes jaunes. [REVE]

• Une vieille cabane délabrée, dont la porte est ouverte, une silhouette sombre

Jour 3 : Le repaire

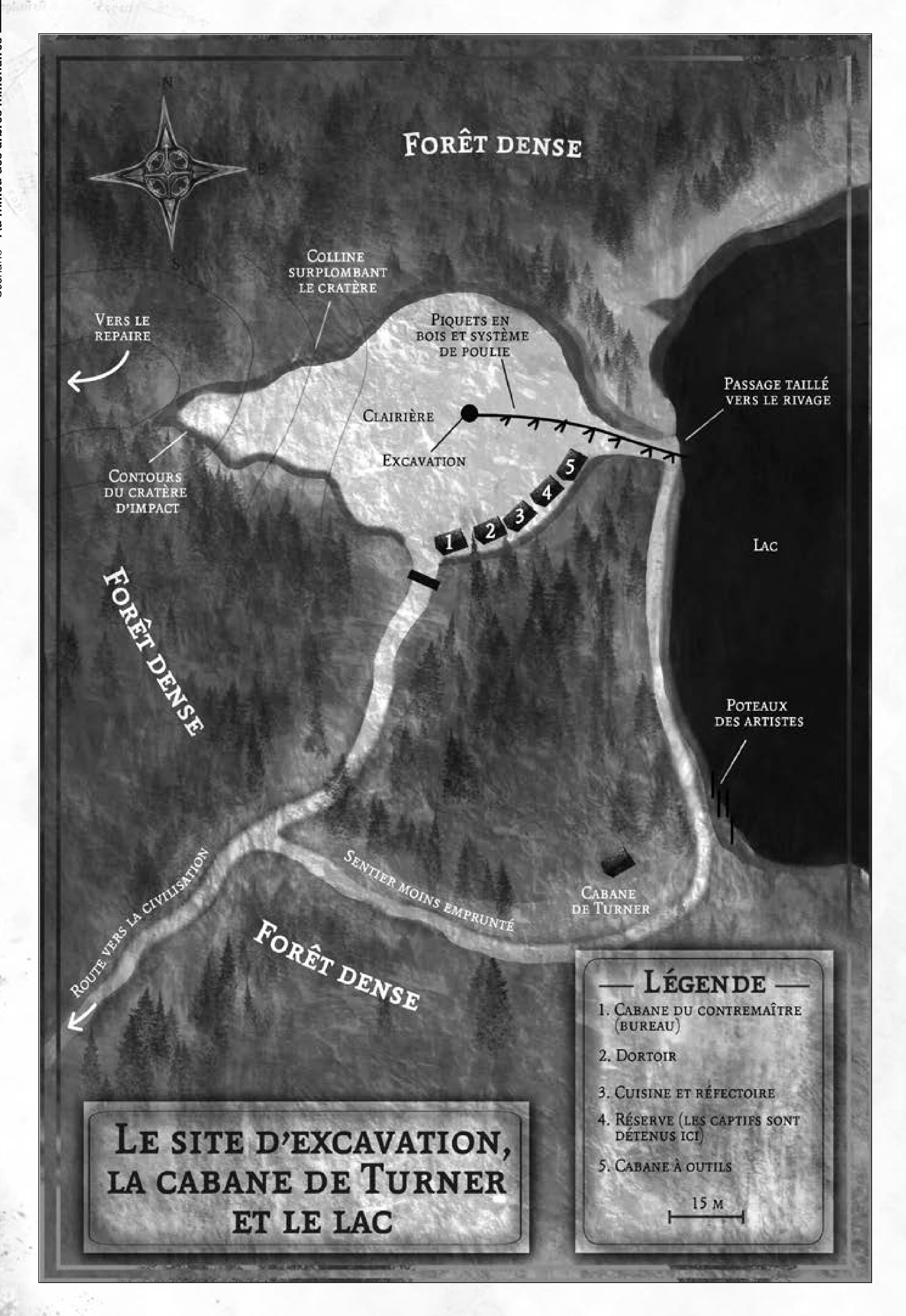
Dans une clairière se dresse une vieille cabane. Sa porte est fermée et il n'y a aucun signe de mouvement.

Lorsque les investigateurs pénètrent dans la clairière, ils détectent l'odeur de la mort. La puanteur provient d'un arbre couvert de sang, où Christopher Dobbs, membre de la bande resté pour garder la jeune fille, est empalé par la poitrine sur une branche à mi-hauteur. Demandez aux investigateurs d'effectuer un test de Santé Mentale, avec une perte de 0/1D4 points due à la nature horrible de la mort.

La cabane est traversée par de nombreux impacts de balles. Avec un examen plus approfondi, il semble que les balles ont été tirées de l'intérieur.

Distraits par la découverte du corps, il est plus que probable que les investigateurs soient inconscients du fait que Harris est encore vivant dans la cabane. Lorsqu'il entend les investigateurs, il ouvre le feu depuis l'intérieur avec son fusil de chasse. (Notez que les dégâts infligés par un fusil de chasse diminuent avec la distance, et que ces attaques n'empalent pas.) Il hurle : « Remettez-la-moi ou foutez le camp ! » Il a sombré dans la folie suite aux rêves attractifs de Gla'aki et aux attaques nocturnes de ses serviteurs morts-vivants. À moins que les investigateurs ne parviennent à le neutraliser ou à le calmer (test extrême de Persuasion, de Charme ou d'Intimidation), il continue de tirer, craignant que les investigateurs ne soient de nouvelles horreurs venues le chercher.

Si les investigateurs parviennent à calmer Harris, il expliquera que la jeune fille a disparu. Il a retrouvé Dobbs mort la veille au soir, et il a été attaqué durant la nuit (par les serviteurs). Une fois cela dit, il sombre dans l'hystérie.


Forêt dense
Colline surplombant le cratère
Vers le repaire
Piquets en bois et système de poulie
Clairière
Passage taillé vers le rivage
Excavation
Contours du cratère d'impact
1
2
3
4
5
Lac
Forêt dense
Poteaux des artistes
Sentier moins emprunté
Cabane de Turner
Route vers la civilisation
Forêt dense
Légende
1. Cabane du contremaître (bureau)
2. Dortoir
3. Cuisine et réfectoire
4. Réserve (les captifs sont détenus ici)
5. Cabane à outils
15 m
Le site d'excavation, la cabane de Turner et le lac

Jour 3 : La cabane de Turner

En remontant les traces, le groupe découvre qu'elles se divisent en deux. Une voie semble avoir récemment été empruntée, l'autre moins. Des feuilles mortes fraîches jonchent le sol de la forêt, un événement qui ne devrait pas arriver avant l'automne. Quiconque a eu le document de rêve attractif « Un chemin à travers la forêt » reconnaît la voie la moins utilisée comme étant une partie de celui aperçu dans leur rêve (test de Santé Mentale, perte 0/1 point). Si les investigateurs s'avancent sur le sentier emprunté récemment, allez à *Jour 3 : Le site d'excavation* (cf. page 364).

Si les investigateurs prennent en revanche le chemin le plus ancien et le moins utilisé, ils tombent sur une clairière à leur gauche où se trouve une autre cabane plus ancienne : la cabane de Turner. Elle est immédiatement familière aux yeux de ceux ayant eu le document de rêve attractif « Une cabane dans l'obscurité ». Reconnaissant la cabane de leur rêve, ils en revivent toute l'horreur (test de Santé Mentale, perte 1/1D6 points). Le sentier se poursuit après la clairière, vers le *Jour 3 : Le lac* (cf. page 364).

À l'intérieur, on trouve des uniformes de l'armée de l'Union datant de la Guerre de Sécession et des chapeaux accrochés sur des patères, des couteaux de chasse tachés de sang sur la table, et des animaux morts depuis longtemps suspendus à des crochets au plafond. Il n'y a aucune trace de cuisine ou de préparation de repas. Un vieux fusil datant de la Guerre de Sécession repose dans un coin. Il n'a pas été entretenu ; son mécanisme est rouillé et coincé.

Un test de Trouver Objet Caché révèle une lumière bleu pâle filtrant par les trous du plancher. On peut en effet découvrir une trappe menant à un sous-sol. La lumière bleu pâle émane d'un ensemble de cinq cercueils en pierre bleue que les serviteurs morts-vivants utilisent pour dormir durant la journée et se protéger ainsi des rayons nocifs du soleil. (Ils pourraient se mettre à couvert ailleurs, mais ils préfèrent ces cercueils.) Ces cercueils sont un don de leur dieu, de ceux qu'il accorde généralement à ses serviteurs.

Durant la journée, deux membres de la bande à Turner (August et Jacob) se trouvent dans leurs cercueils respectifs. Les autres cercueils sont inoccupés, mais contiennent quelques objets :

- Des bibelots appartenant aux membres de la bande à Turner, remontant à l'époque de la Guerre de Sécession : des médaillons avec les photographies d'êtres chers, décédés depuis longtemps, des bagues et autres bijoux datant de la même période.
- Une épine de Gla'aki. Elle est chatoyante, métallique, acérée, et semble être cassée net à une extrémité. Un canal tubulaire creux court au centre sur toute sa longueur. Aucun test de Sciences ne parvient à identifier le métal. En effet, un test réussi de Sciences (Chimie ou Biologie) détermine qu'il n'est pas d'origine terrestre (test de Santé Mentale, perte 0/1 point de Santé Mentale).
- Un journal, avec le nom de Joseph Turner inscrit à l'intérieur de la couverture, détaillant son histoire (cf. plus loin). La majeure partie est rédigée dans une écriture assez peu soignée et il faudra un certain temps pour lire le livre. Cependant, en le feuilletant simplement, les investigateurs peuvent avoir à partir des lignes lisibles une idée générale des événements.
- Quelques petites traces d'une substance verte semblable à de la poussière sont encore présentes, tombées des serviteurs alors qu'ils se trouvaient à l'intérieur. Des tests de Sciences (Biologie ou Botanique) sont incapables de discerner exactement ce qu'est cette substance, hormis peut-être une sorte de champignon ou de moisissure en décomposition.

Le gardien est invité à relayer verbalement les informations trouvées dans le journal afin d'étoffer l'atmosphère. Aucun document n'est présenté ici, ce qui permet au gardien de contrôler la quantité d'informations que les investigateurs acquièrent du journal sur les événements conduisant à la transformation en serviteurs morts-vivants. Révélez-en aussi peu ou autant que vous le voulez. Seul le dernier passage, le plus important du journal, est présenté ci-dessous pour être lu à haute voix aux investigateurs.

« Enfin, notre voyage se termine. Nous avons fui l'armée pour sauver notre peau et prendre un nouveau départ au Canada, et nous avons trouvé ce que nous désirions sur les rives du lac noir au nord de Somerset. Il nous a appelés ici en nous promettant la vie éternelle. Il nous a appelés ici, dans nos rêves. Il est ici et ailleurs en même temps. Il est retenu dans une prison de cristal dont il aspire à être libéré. Il est venu ici il y a des siècles et des siècles, sur une comète qui se brisa et fut dispersée dans le monde entier. L'un de ses morceaux a atterri ici, une partie du cristal qui le maintient lié. Si nous l'aidons à trouver ce cristal et l'emmenons au lac, notre bienfaiteur pourra le détruire et ainsi affaiblir la puissance de la prison qui le lie. Un jour, il montera vers les étoiles et nous nous délecterons de son pouvoir et de sa gratitude éternels. Il est le seul vrai Dieu, le seul vrai maître de la vie et de la mort. Nous allons le rejoindre dans les eaux noires du lac. Nous y allons pour que notre nouveau Dieu nous rende immortels. Gla'aki, que ta volonté soit faite. »

La nuit, les cercueils sont tous partiellement ouverts et vides, car les serviteurs sont tous sur le site d'excavation.

Si August ou Jacob sont présents, et que leurs cercueils sont découverts, ils sortent et tentent de gagner les investigateurs à leur cause. Ils évitent le combat, car ils sont vulnérables durant la journée, et promeuvent en lieu et place les avantages de la vie éternelle qui les attend. Mais les serviteurs morts-vivants de Gla'aki ne sont pas stupides. Ils incitent les investigateurs à se rendre au lac une fois l'obscurité tombée.

Si les investigateurs se lancent dans une confrontation ou tentent de partir, August et Jacob passent à l'attaque et s'efforcent de les neutraliser avant de les placer dans les cercueils vides. Là, ils seront emprisonnés en attendant la tombée de la nuit, moment où ils pourront être emmenés vers le lac pour être transformés. Après avoir fait des prisonniers, August et Jacob reviennent dans leurs propres cercueils pour attendre la nuit.

Même avec trois cercueils inoccupés, il y a de la place pour les investigateurs, puisque chaque cercueil est suffisamment grand pour accueillir deux personnes serrées à l'intérieur. Une fois les investigateurs piégés dans les cercueils, la lumière bleue fournit un éclairage réduit. Leur couvercle est fermement scellé quand il est glissé pour le refermer, non seulement par son poids, mais également par les propriétés magiques conférées par Gla'aki. Ouvrir un cercueil nécessite donc un test majeur de FOR ou POU, en choisissant la valeur la plus basse. En cas de réussite, le couvercle peut être ouvert de l'intérieur ou de l'extérieur. Si ce test est redoublé, nous suggérons que la conséquence de cet échec soit l'évanouissement du personnage ou une vision onirique envoyée par Gla'aki.

Étant donné qu'ils ne quitteront pas la cabane de Turner au cours de la journée, August et Jacob ne poursuivront pas les investigateurs au-delà du seuil si ces derniers devaient fuir la cabane. Ils attendront le couvert de l'obscurité pour entamer une poursuite.

Jour 3 : Le lac

S'ils continuent à suivre la piste, les investigateurs arrivent au bord du lac noir et stagnant qu'ils ont aperçu dans leurs rêves. Là, les cinq artistes survivants ont été attachés à des poteaux à environ cinq mètres de la rive du lac. Dans la soirée du jour 2, ils ont été amenés ici et offerts à Gla'aki, qui a surgi des eaux et a transpercé chacun d'entre eux d'une épine métallique de 60 cm de long dans la poitrine. Les malheureux sont couverts de sang et de viscères. Demandez aux investigateurs d'effectuer des tests de Santé Mentale, avec une perte de 1/1D6 points. Chaque artiste devrait normalement être mort, mais si les investigateurs s'approchent suffisamment, ils se rendent compte qu'ils bougent encore, ce qui déclenche un nouveau test de Santé Mentale, avec une perte de 1/1D4 points.

Malgré leur esprit brisé par les expériences qu'ils ont vécues, les artistes relateront leur histoire si les investigateurs les délient. Lisez ou paraphrasez à haute voix le paragraphe suivant :

> « Ils nous ont emmenés depuis notre campement dans la nuit… Des cadavres ambulants… Ils nous ont conduits au site d'excavation, où les autres sont retenus. Il y a un garçon et un homme, et une fille. L'un de nous s'est échappé… Les morts tentent de soulever quelque chose d'une fosse. Ils utilisent des outils et de la dynamite. Quelque chose de terrible est dans l'eau. Elle est en nous, se répand comme une maladie. Je la sens, brûlant mon âme. TUEZ-NOUS ! ENLEVEZ LES EPINES ! S'IL VOUS PLAIT ! »

Retirer les épines de leurs poitrines les libère de leur douleur et ils meurent les uns après les autres en poussant un cri qui pourrait bien attirer l'attention. Demandez aux joueurs d'effectuer un test de chance pour le groupe. Un échec signifie que James Stanton et Dean Walters viennent depuis le site d'excavation à proximité pour voir ce qui se passe.

Si les investigateurs restent à regarder ce qui se passe, ils doivent alors effectuer un test de Discrétion pour éviter d'être remarqués. Si les serviteurs morts-vivants les repèrent, ils tenteront de les maîtriser et de les entraîner vers la cabane (cf. *La capture des investigateurs*, page 365). Si les investigateurs ont retiré les épines des captifs, les serviteurs jettent négligemment leurs cadavres et attachent tout investigateur capturé à un poteau vacant. S'échapper des liens nécessite d'effectuer un test majeur de FOR ou de DEX. En cas d'échec, le joueur peut redoubler le test. Mais rappelez-vous qu'il doit justifier ce type de test. Une conséquence pourrait être que l'investigateur a tellement secoué le poteau que ce dernier tombe sur lui et que l'investigateur atterrit dans l'eau face vers le bas. Sinon, il s'évanouit et se réveille la nuit au moment où Gla'aki apparaît…

Si les investigateurs sont toujours attachés à cet endroit lorsque la nuit tombe, Turner et sa bande arrivent au lac pour appeler Gla'aki et lui offrir les investigateurs comme serviteurs immortels. Les artistes qui n'ont pas été libérés par les investigateurs se relèveront comme serviteurs morts-vivants à minuit.



Jour 3 : Le site d'excavation

La manière dont cette scène se déroule dépend des actions des investigateurs, selon qu'ils arpentent le site à l'aveuglette ou qu'ils adoptent une approche plus prudente (cf. *Une approche plus prudente*, page 366).

Tenter de pénétrer sur le site ouvertement

Sur la route, les investigateurs entendent au loin le bruit d'une activité. Prenant un tournant, ils tombent sur un serviteur mort-vivant venant de l'équipe de sondage, Richard Gibson, debout à côté d'un portail à cinq barreaux bloquant la route. La route tourne plus loin encore hors de la vue, mais les investigateurs sont en mesure de distinguer quelques cabanes et un espace dégagé d'où provient le bruit du moteur.

Si les investigateurs ne se montrent pas hostiles, Richard sera avec eux étonnamment civil et accueillant, sans toutefois leur permettre l'accès au site. Rappelez-vous que même si Richard est un serviteur mort-vivant, il est encore assez « frais » pour passer pour un humain. Il expliquera que c'est un site de travaux où l'on dynamite, ce qui n'est pas sans danger pour le public.

Les investigateurs peuvent tenter un test de Baratin, de Persuasion, de Charme ou d'Intimidation. Un échec signifie qu'ils sont refoulés. S'ils redoublent ce test et échouent, ils perdent du temps et d'autres serviteurs morts-vivants arrivent, conduisant à une possible confrontation. La réussite signifie que Richard les emmène voir Carl White, le chef de chantier.

À l'intérieur du site d'excavation

Le site d'excavation accueille cinq cabanes temporaires en bordure de clairière. Au centre de l'espace dégagé se trouve un cratère dû à une explosion menant au trou contenant le cristal.

James Stanton, Dean Walters, et Carl White font la navette entre le trou et la cabane la plus éloignée (la réserve), où ils prennent cordes et outils pour les attacher au cristal afin de le tirer à la surface. La nuit, ils sont assistés par Turner et sa bande.

La première cabane est le bureau du contremaître. Aux murs sont affichées des cartes d'études géologiques de la forêt, comportant de nombreuses marques, correspondant à des sites soupçonnés de posséder des gisements de minéraux. On y trouve aussi un équipement de laboratoire de base. Si les investigateurs ont l'occasion de parcourir les documents présents, ils découvriront que certains gisements de minéraux trouvés échappent à l'analyse, et que l'équipe a été envoyée pour récupérer tous les gisements dans le bassin hydrographique pour éviter la contamination possible du réservoir.

La deuxième des cinq cabanes fournit un dortoir à l'équipe et contient les affaires minimales qu'ils ont amenées avec eux.

La troisième cabane sert de cuisine et de réfectoire. Elle n'a pas été utilisée dernièrement.

La quatrième cabane a ses fenêtres condamnées et est simplement indiquée comme « réserve ». Cette cabane est utilisée pour détenir les prisonniers.

La cinquième cabane, au fond, est indiquée comme « cabane à outils » et contient des équipements de forage et d'autres outils, comme la dynamite.

AUGUST, JACOB, VINCENT ET LOUIS

Membres de la bande de Turner, serviteurs de Gla'aki

Ils ressemblent à des êtres humains horriblement décomposés. Pour plus de commodité, utilisez les valeurs standards pour un serviteur de Gla'aki (cf. Chapitre 14 : *Monstres, animaux et divinités anciennes*) ou vous pouvez établir des valeurs uniques pour chacun d'entre eux. Les gardiens cherchant à accroître la dangerosité des serviteurs présentés ici sont encouragés à augmenter les niveaux de CON et de DEX de la bande.

Chacun d'entre eux est armé d'un couteau ou d'un objet similaire.

Perte de Santé Mentale :
1/1D8

Les explications de Carl White

Si les investigateurs arrivent à obtenir l'accès au site, ils peuvent être présentés à Carl White, qui est dans un premier temps assez agréable avec eux et leur suggère d'entrer dans son bureau. Étant donné que lui et son équipe ont récemment été convertis à la cause de Gla'aki, ils ne souffrent pas des effets nocifs de l'exposition à la lumière du soleil, mais c'est tout de même une chaude journée et l'ombre est donc préférable pour une longue conversation.

Carl White s'apprête à donner aux investigateurs une version édulcorée de ce que son équipe est en train de faire. Il explique (honnêtement) qu'ils ont été envoyés dans la forêt pour mener des études géologiques. Il ne dit pas qu'ils sont à la recherche de gisements de minéraux qui pourraient contaminer l'approvisionnement en eau du réservoir. Il explique qu'ils ont trouvé sur ce site des preuves de la présence d'un gisement potentiel de platine, d'où le dynamitage en profondeur. Ils n'ont encore rien trouvé, mais ont bon espoir d'y parvenir bientôt.

Si les investigateurs ne sont pas satisfaits de ses réponses, Carl White proposera de leur faire faire un tour du site, mais évitera de leur montrer l'intérieur du trou et le monolithe de cristal qu'ils essaient de libérer. Tout cela est une ruse destinée à conduire les investigateurs dans un piège.

La capture des investigateurs

Carl White finira par accompagner les investigateurs vers la quatrième cabane, et les autres serviteurs commenceront à se rapprocher nonchalamment pour l'aider dans la capture. White invite les investigateurs à entrer pour leur montrer quelques échantillons de minéraux qui ont été découverts.

L'intérieur est sombre, mais avec la porte ouverte, il y a suffisamment de lumière pour voir à l'intérieur. Carl White conduit les investigateurs dans une pièce annexe où sont attachés les prisonniers (Jane Strong, Brian et Arthur Hall). Pendant ce temps, les serviteurs ferment la porte pour occulter la lumière (car ils voient parfaitement dans le noir) et se précipitent sur les investigateurs pour tenter de les maîtriser et de les capturer.

Turner, Vincent et Louis (si ce dernier n'a pas disparu plus tôt) se trouvent dans la pièce voisine, à l'abri des rayons du soleil, et viendront apporter leur aide aux bruits du combat. Turner peut utiliser le sort Domination (cf. page 239) pour s'assurer que les investigateurs soient attachés sans problème.

Dans tous les cas, ce n'est plus le moment de prendre des gants, les serviteurs ne peuvent pas laisser partir les investigateurs. Si ces derniers sont vaincus, ils sont

JOSEPH TURNER ET SA BANDE

Serviteurs morts-vivants de Gla'aki

Turner et sa bande sont arrivés ici en 1865, pour éviter la conscription dans l'armée de l'Union. Ils ont été transformés en serviteurs de Gla'aki et sont restés ici depuis ce temps. Ils tiennent désormais plus du monstre que de l'humain.

La bande est composée de Turner et de quatre autres personnes : August, Jacob, Vincent et Louis. Utilisez la fiche donnée pour les serviteurs de Gla'aki au Chapitre 14 : Monstres, animaux et divinités anciennes.

Les serviteurs ont leurs faiblesses propres et peuvent être détruits. En cas d'exposition au soleil, Turner et sa bande subissent en effet une pénalité sur l'ensemble de leurs actions par heure d'exposition. Seul le temps passé dans leurs cercueils de pierre bleue peut atténuer la propagation de la décomposition verdâtre. Après trois heures d'exposition constante à la lumière du soleil, leurs corps se désintègrent à jamais.

Turner a été particulièrement favorisé par Gla'aki et est un peu plus puissant que le serviteur moyen.

JOSEPH TURNER,

Serviteur mort-vivant favorisé par Gla'aki

FOR	70
CON	120
TAI	80
DEX	55
APP	0
INT	65
POU	75
ÉDU	0

Points de vie : 20
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de magie : 15
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0

Combat :
Attaques par round : 1
Attaques en Combat rapproché : Turner possède la gamme habituelle des attaques à mains nues disponibles pour les humanoïdes et est armé d'un couteau.
• Combat rapproché 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts ou couteau (1D6 +1 +1D4 points de dégâts)
• Esquive 15 % (7/3)

Sorts :
Atrophie d'un membre, Ériger la Barrière de Naach-Tith (si Turner est désespéré, il peut se réfugier quelque part, peut-être avec le cristal, et utiliser ce sort pour garder les investigateurs à distance), Domination.

Compétences :
Discrétion 55 %

Perte de Santé Mentale :
1/1D8



JANE STRONG

Victime d'enlèvement, 16 ans

FOR	50
CON	75
TAI	45
DEX	70
APP	80
INT	80
POU	65
ÉDU	65

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 64

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences :
Charme 60 %, Discrétion 50 %

enfermés dans la cabane, plongés dans l'obscurité, jusqu'à la nuit, moment où ils seront emmenés vers le lac pour devenir les esclaves du dieu de Turner.

Les autres prisonniers et leurs gardiens

S'ils sont capturés, les investigateurs peuvent parler aux autres prisonniers.

Jane : Elle a été emmenée, au milieu de la nuit, du repaire où elle était gardée en otage par la bande de Harris. Ensuite, « les morts » sont entrés et ont tué son ravisseur en l'empalant sur l'arbre.

Brian et Arthur : Ils étaient sur le chemin du retour pour sortir de la forêt lorsqu'ils ont croisé les artistes et ont décidé de rester pour la nuit. Ils ont vu les peintures et ont réalisé qu'ils faisaient tous les mêmes rêves. Brian est ébranlé et confus. Il a entendu parler ses ravisseurs. L'un a dit qu'il n'allait faire « plus qu'un avec son nouveau dieu ». Ils ont emmené les artistes, qui ne sont pas revenus. Arthur, le garçon, se balance simplement d'avant en arrière, en pleurs.

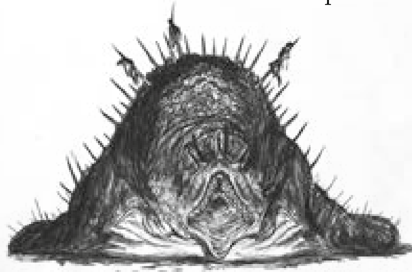
Les serviteurs monteront la garde et peuvent faire une apparition si le gardien le souhaite. Ils ne veulent pas blesser leurs captifs avant la nuit s'ils le peuvent.

S'échapper

Si les investigateurs ont été faits prisonniers, les liens qui les retiennent sont parfaitement serrés. Cela peut donc leur prendre un certain temps pour parvenir à se libérer. Ils peuvent effectuer des tests majeurs de DEX, qu'ils essaient de se libérer de leurs liens ou aident un autre investigateur à le faire. Ce test peut être redoublé, la conséquence de l'échec étant d'attirer l'attention des serviteurs.

Les serviteurs dans la pièce d'à côté peuvent entendre tout ce que les investigateurs disent si cela est plus que murmuré. Ils interviendront s'ils entendent quelque chose de suspect. Un test de Discrétion réussi permettra aux investigateurs, une fois libérés de leurs liens, d'atteindre la porte sans être détectés. Cette dernière mène à la salle principale de la cabane, où les serviteurs montent la garde.

Au final, il appartient au gardien de décider de la manière dont les choses se déroulent. Quelques éléments sont à garder à l'esprit, comme l'heure à laquelle les investigateurs sont entrés dans la cabane et le temps qu'il leur reste jusqu'au coucher du soleil, vu le temps nécessaire pour se libérer. Et puis, il y a la question de Turner et de sa bande, présents dans la pièce d'à côté. S'ils découvrent que les prisonniers se sont libérés, ils n'auront pas la moindre hésitation à utiliser la force pour les maîtriser. Si les investigateurs se délivrent durant la journée, il appartient à Carl White et à l'équipe d'excavation de les arrêter, car Turner et ses hommes ne pourront pas les poursuivre à la lumière du jour. S'échapper du site entraînera une chasse à mort, car les serviteurs morts-vivants ne peuvent courir le risque de voir les investigateurs s'enfuir alors qu'ils sont si près du but.



GLA'AKI

Grand Ancien

Reportez-vous à sa description dans le Chapitre 14 : Monstres, animaux et divinités anciennes.

Si les investigateurs ne parviennent pas à se libérer, ils sont emmenés au lac à la tombée de la nuit pour être transformés en serviteurs immortels (cf. *Le lac*, page 364).

Une approche plus prudente

Des investigateurs prudents peuvent surveiller le site pendant un certain temps afin d'avoir une meilleure idée de ce qui se passe. Au cours de la journée restante, ils verront tous les serviteurs morts-vivants, à l'exception de Turner et ses hommes qui attendent la nuit dans la cabane, arpenter le site de manière déterminée, transportant des outils et des cordes dans la fosse. De l'intérieur de la fosse, ils pourront entendre le bruit des travaux et, au coucher du soleil, les serviteurs auront édifié un système élaboré avec poulie au-dessus de la fosse, serpentant depuis le site jusqu'au bord du lac à proximité. Peu de temps après, à la nuit tombée, les ouvriers, assistés de Turner et de son équipe, commenceront à actionner la poulie en utilisant le camion pour finir par sortir un cristal de couleur bleu pâle. C'est presque comme s'il y avait une source de lumière dans les profondeurs du cristal.

Si les investigateurs n'interviennent pas, les ouvriers font glisser le cristal vers le lac et appellent Gla'aki, qui émerge des eaux, saisit le cristal et commence à drainer son pouvoir. Le cristal émet une intense lumière bleue, semblable à celle aperçue la nuit précédente après l'explosion, qui devient pénible à regarder au bout de quelques secondes. Après un éclair, cette luminosité finit par s'estomper puis s'éteindre, et Gla'aki frappe l'eau violemment. Avec un mugissement, il s'enfonce lentement sous les vagues et les serviteurs morts-vivants retournent au site d'excavation, satisfaits d'avoir alimenté les rêves de leur dieu. Les investigateurs témoins de cette scène doivent effectuer les tests de Santé Mentale appropriés pour avoir vu Gla'aki.

Les serviteurs recueilleront leurs prisonniers et se dirigeront vers le lac pour les transformer avant de rejoindre leur dieu dans les profondeurs des eaux noires.

Les investigateurs peuvent attendre la nuit et tirer profit de l'obscurité, même s'ils ignorent probablement le fait que l'obscurité ne gêne pas les serviteurs morts-vivants, et de la distraction des ouvriers morts-vivants occupés avec le cristal, pour libérer les prisonniers.

De même, il y a sur le site beaucoup d'outils, y compris de la dynamite. Si

les investigateurs parviennent à détruire la poulie et/ou à briser le cristal (ce dernier pouvant être réduit en morceaux plus petits, mais jamais détruit), ils préviendront également ou retarderont les tentatives de Gla'aki pour le récupérer et le vider de son pouvoir. Tuer les ouvriers morts-vivants portera également atteinte à la capacité d'action de Gla'aki.

Si les investigateurs partent pour aller trouver de l'aide, ils trouvent à leur retour l'ensemble du site déchiqueté par la dynamite restante. Les cabanes sont calcinées, le lac est tranquille et seules demeurent des traces de pas traînants dans la boue, se dirigeant dans l'eau.

Conclusions

Si ses serviteurs morts-vivants ont réussi, Gla'aki a fait un petit pas vers la liberté. De nombreux éclats de cristal restent à travers le monde, qu'il devra vider de leur pouvoir avant de parvenir enfin à recouvrer la liberté. C'est une longue marche, mais elle a été un peu écourtée.
Si les investigateurs savaient que les prisonniers étaient détenus sur le site, mais ont été incapables de les sauver, ils subissent chacun une perte de 1/1D6 points de Santé Mentale.
Si Jane Strong est sauvée et les plans de Gla'aki contrecarrés, chaque investigateur ayant rempli sa motivation (si les documents de motivation ont été remis au début de la partie) reçoit une récompense de 1D6 points de Santé Mentale.
Si les prisonniers ont été sauvés, les investigateurs gagnent 1D6 points de Santé Mentale, en plus de l'argent de la récompense. Ils deviennent des célébrités locales et sont l'objet d'articles dithyrambiques dans le Bennington Banner.

Note sur la mortalité

Ce scénario, et en particulier la confrontation finale, est conçu pour un groupe d'investigateurs novices à ***L'Appel de Cthulhu***. En tant que tel, le groupe présente une mortalité relativement faible. Toutefois, les gardiens qui souhaitent mettre la barre plus haut envisageront d'allouer aux serviteurs de Gla'aki un certain nombre d'armes datant de la période de la guerre de Sécession. Après avoir déserté l'armée de l'Union, ils peuvent en effet ne pas être restés désarmés. Comme le fusil dans la cabine de Turner le suggère, ils pourraient bien posséder ailleurs d'autres armes à feu, et en état de fonctionner. En conséquence, le scénario peut basculer vers des échanges de tirs entre les serviteurs et les investigateurs.









Scénario

Lettres de sang

Les investigateurs partent à la recherche de documents disparus de l'histoire d'Arkham qui pourraient bien sonner la fin de la ville…

Investigation	4/5
Action	2/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	2 à 5
Type de personnages	Tout type
(mais il est préférable d'avoir un antiquaire ou un professeur d'université)	
Époque	Années 1920 (1925)

À l'affiche

Charles Leiter

Jeune professeur d'histoire prometteur de l'Université Miskatonic, Leiter meurt avant le début du scénario dans des circonstances mystérieuses. Personne ne sait qu'en réalité il cachait bien son jeu : sous une façade respectable se dissimulait un joueur invétéré alimentant son vice par le vol et la contrefaçon de documents historiques. Mais, après avoir fait des pieds et des mains pour avoir la charge d'estimer, au nom de l'université, les archives de la succession Hobbhouse, il est tombé sur des documents liés aux anciens procès en sorcellerie s'étant déroulés à Arkham dans les années 1690… et le malheur suivit. Possédé par l'Horreur dans l'Encre, il mourut presque instantanément. Et beaucoup de personnes s'interrogent sur cette mort.

Le doyen Bryce Fallon

Administrateur de l'Université Miskatonic, il engage les investigateurs pour enquêter sur la mort suspecte de Leiter. Il souhaite avant tout retrouver au plus vite les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham afin que l'université ne soit pas inquiétée, ni sa propre réputation entachée.

En quelques mots…

Charles Leiter, professeur d'histoire à l'Université Miskatonic, est mort de ses turpitudes : joueur compulsif, il se renflouait depuis longtemps en utilisant ses références universitaires pour mettre la main sur des documents historiques précieux, dont il faisait ensuite réaliser des faux par un associé ancien étudiant des Beaux-Arts exclu de l'université, pour les revendre à des collectionneurs intéressés. Mais là, avec la découverte et les manipulations effectuées sur des documents ayant trait aux procès en sorcellerie datant de la fin du XVIIe siècle, c'était le recel de trop : une Horreur, cachée dans les pages, a été réveillée et menace la ville si les investigateurs ne parviennent pas à l'arrêter.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont engagés par le doyen Fallon afin de retrouver au plus vite les *Papiers des procès en sorcellerie* disparus et empêcher ainsi que l'Université Miskatonic soit inquiétée.

Enjeux et récompenses

- Enquêter sur la mort mystérieuse de Leiter.
- Découvrir où se trouvent les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham et qui les a volés.
- Résoudre la menace liée à l'Horreur dans l'Encre dissimulée dans ces papiers, qui affecte toute personne les ayant touchés.

Ambiance

Il s'agit, à la différence du précédent, d'un scénario ouvert (le gardien doit, par exemple, décider lui-même du coupable du vol des Papiers), prenant la forme d'une enquête dans laquelle de nombreuses personnes sont impliquées, qu'il va falloir interroger avec tact et sans trop se découvrir. Savoir communiquer sera le maître mot de l'aventure, avec tout un aréopage de PNJ aux motivations diverses et parfois peu recommandables.

Introduction

Situé dans les environs d'Arkham, ce scénario ouvert débute par des événements se déroulant dans l'infortunée Université Miskatonic et implique la recherche d'une série de documents manquants, précieux et dangereux, suite à une mort inexpliquée. Le cœur de l'affaire est un meurtre mystérieux, dont le véritable coupable n'est pas de cette Terre et où les faits se dissimulent derrière des événements étranges, mais également la cupidité et l'obsession. Nous avons fixé la date au mois d'octobre, pendant les années 1920, à l'époque de la Prohibition.

Bien que ce scénario puisse servir de première rencontre avec le Mythe, il convient peut-être mieux comme introduction d'une campagne plus large, pour un groupe d'investigateurs déjà constitué ayant acquis une certaine réputation dans certains milieux. Grâce à sa structure ouverte, le gardien n'aura aucun mal à ajouter des fils conducteurs, des rencontres et des factions de son cru, qu'il exploitera plus tard. Les investigateurs devraient également se faire des amis et des contacts susceptibles de les aider à l'avenir, à condition qu'ils réussissent, bien entendu.

Les événements narrés dans cette aventure sont déclenchés par la mort inattendue de Charles Leiter, professeur à l'Université Miskatonic, dans des circonstances étranges susceptibles de livrer l'établissement à des accusations de détournement et de vol, un scandale qu'elle ne peut se permettre. L'un des administrateurs de l'université, le doyen Bryce Fallon, engage donc les investigateurs pour enquêter sur la disparition prématurée de Charles Leiter. Plus précisément, il souhaite récupérer certains documents de valeur que Leiter conservait et qui ont maintenant disparu, de préférence avant que leurs propriétaires officiels n'en viennent à apprendre leur perte.

Le scénario est conçu pour deux à cinq investigateurs. Il pourrait être utile qu'au moins un investigateur soit

antiquaire ou professeur d'université, même si ce n'est pas absolument indispensable. De bonnes aptitudes sociales seront également appréciables, tout comme une volonté de collaborer avec les personnages non-joueurs.

Le gardien devra, comme pour tout scénario non linéaire, se préparer et prendre certaines décisions avant de se lancer. Bien que l'aventure puisse être terminée en une seule séance, si l'intrigue est condensée, elle s'avérera plus gratifiante étalée sur plusieurs sessions.

Cecil Hunter

C'est un ancien étudiant en arts à l'Université Miskatonic et un faussaire associé à Leiter. Ce dernier lui a demandé de réaliser des contrefaçons de certains Papiers trouvés dans la succession Hobbhouse. Mais, ce faisant, il a libéré l'Horreur dans l'Encre et a, depuis, sombré dans la folie. Avant sa mort, Leiter l'a abandonné à l'asile d'Arkham.



L'Horreur dans l'Encre

Emprisonnée dans les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham, cette monstruosité venue d'un autre monde se renforce chaque jour depuis que Leiter et Hunter ont contribué à relâcher les liens qui la retenaient.

Informations pour le gardien

Charles Leiter, jeune professeur prometteur de l'Université Miskatonic, n'était pas du tout ce qu'il semblait être. Spécialiste de l'histoire coloniale, tout aussi bien qu'homme mondain et charmeur, il avait, à l'insu de ses flegmatiques camarades des couloirs de l'université, une double vie de débauché et de joueur, qu'il finançait par le vol et la contrefaçon. Les objets des époques coloniale et révolutionnaire américaines ayant une valeur considérable auprès de collectionneurs privés, Leiter passa les dernières années de sa vie à profiter de ses titres universitaires pour accéder aux fonds de l'université et à des collections privées, afin d'alimenter son vice. En règle générale, il était plutôt habile dans ce type d'opération. Il falsifiait des lettres et des documents, et, quand il le pouvait, les vendait comme des documents véritables en précisant auprès de sa clientèle secrète qu'il avait échangé un faux contre l'original. Pourtant, quels que soient le métier et l'habileté de Leiter, il n'avait jamais imaginé les dangers que pouvaient receler les livres et documents anciens oubliés, des périls pouvant transcender le temps et condamnant irrémédiablement les personnes avides de telles connaissances.

Il y a quatre mois environ, Leiter a été appelé à la rescousse par l'Université Miskatonic pour estimer des documents appartenant à feu Joshua Hobbhouse par les responsables de sa succession. Hobbhouse était un octogénaire solitaire mort célibataire, qui vivait dans une maison coloniale remplie de recoins à la périphérie de la ville. Il était le dernier descendant direct d'une lignée remontant, des siècles auparavant, à la

fondation de la ville. Sa maison s'avéra abriter un véritable trésor composé de journaux, de documents historiques, de dessins et d'objets couvrant l'histoire de la Nouvelle-Angleterre.

Inventoriés dans un premier temps par le cabinet d'avocats assigné par la famille Cobb, un clan fortuné de Providence constitué de parents par alliance éloignés et des héritiers fortunés de la succession de Hobbhouse, les documents furent ensuite transmis à l'Université Miskatonic pour une évaluation plus experte de leur importance et de leur valeur, étant entendu que ce service pourrait être rendu plus tard par le don éventuel d'une collection ou de certains documents. Cela représentait un joli coup, le prestige promis pour l'université ayant une valeur significative.

Leiter fit fortement pression pour que la tâche d'estimation des documents lui revienne. Sans surprise, sa motivation cachait des arrière-pensées : l'argent venait à manquer et des créanciers plus que désagréables l'avaient déjà menacé de prendre en mains leur remboursement. Les documents s'avérèrent rapidement une aubaine à cet égard – ou du moins, c'est ce qu'il pensait –, car il découvrit parmi eux une liasse attachée d'une correspondance jusque-là inconnue et d'éléments probants sur les procès en sorcellerie s'étant déroulés à Arkham dans les années 1690, qui ne pouvaient que valoir une petite fortune auprès du bon acheteur. Leiter pensait que ces vieux documents poussiéreux n'évoquaient rien de plus qu'une période abracadabrantesque d'hystérie et de superstition de l'histoire de la Nouvelle-Angleterre, mais il n'aurait pas pu être davantage dans l'erreur et le paya de sa vie.

Dès qu'il put mettre la main sur ces *Papiers des procès en sorcellerie*, Leiter passa le mot à ses acheteurs potentiels et, avec l'aide de son complice de longue date, un ex-étudiant raté et fin artiste du nom de Cecil Hunter, se mit à essayer de contrefaire la partie la plus complexe des Papiers. Ce travail signa le début de ses ennuis, car ses propositions reçurent auprès de ses contacts un accueil presque universellement frileux, mais déclencha des sollicitations de la part de prétendus clients auxquels il ne s'attendait pas et dont la réputation l'effrayait. Leiter se retrouva au centre d'une guerre d'enchères entre plusieurs clients. Sa maison fut cambriolée et mise à sac, et il se convainquit qu'il était suivi. Leiter ne se doutait pas que, avec la séparation des documents et la tentative de les recopier, les forces endormies dans l'encre se déchaîneraient.

Sujet à une vague soudaine de cauchemars horribles et convaincu que sa vie était en danger, il décida de se débarrasser du problème dès que possible. Leiter échafauda en vitesse un plan, celui de vendre des copies à plusieurs parties à la fois. Il assigna à Hunter la tâche de recopier rapidement plusieurs séries de diagrammes complexes qui faisaient partie des Papiers, ignorant ses craintes croissantes. Peu de temps après, l'artiste sombra dans la folie et le reste des documents disparut.

La vie de Leiter devenait incontrôlable. Désormais traqué et poursuivi par des individus qu'il ne pouvait même plus espérer apaiser, il prit à la hâte des dispositions pour filer en vitesse de la ville avec tout ce qu'il pouvait rassembler de valeur, laissant derrière lui le nom et la carrière qu'il avait patiemment bâtis. Dans la soirée du 23 septembre, il retourna à son bureau de la faculté à l'Université Miskatonic pour récupérer des objets précieux. Sa dernière action ne manqua pas de noblesse : lorsqu'il fut possédé par l'Horreur, plutôt que d'accomplir la volonté de cette dernière (et sachant que sa fin était proche), il se força à regarder fixement dans un miroir. Son âme fut brûlée et il mourut derrière sa porte verrouillée peu après minuit. Son corps, figé dans un paroxysme de terreur, fut découvert le lendemain. La cause du décès a depuis été officiellement consignée comme une insuffisance cardiaque soudaine, mais de sombres rumeurs circulent déjà sur le campus, laissant entendre que cette version est très éloignée de la vérité.

Une enquête rapide effectuée par le directeur de la faculté, le doyen Fallon, lui a permis de découvrir des preuves inquiétantes sur la vie cachée menée par Leiter (même s'il n'en a, en fait, qu'à peine effleuré la surface) et l'absence des *Papiers des procès en sorcellerie*. Un scandale et peut-être une procédure pénale ou tout au moins civile contre l'université par les propriétaires des Papiers sont imminents si des réponses ne peuvent pas être trouvées rapidement, mais Fallon lui-même ne peut pas montrer qu'il est impliqué. C'est dans ces circonstances que les investigateurs sont appelés. Ils sont loin d'être les seuls intéressés par ces lettres particulières, et les forces liées dans les documents eux-mêmes s'agitent.

Alors, où sont les papiers et qui les possède ? C'est au gardien d'en décider.

Menaces cachées et autres

Ce scénario contient plusieurs dangers à opposer aux investigateurs, mortels ou venant d'un autre monde. La définition de ces dangers et des moments où ils auront lieu dépend du gardien et en grande partie des actions des investigateurs. Le gardien ne devrait pas faciliter la tâche des joueurs qui ont une attitude d'« éléphants dans un magasin de porcelaine » lors de leur enquête : moins les investigateurs se montreront subtils et prudents, plus le danger auquel ils devront faire face sera grand.

La pègre : Les dangers les plus banals sont représentés par les créanciers de Leiter, et plus spécifiquement deux gangsters durs à cuire envoyés pour obliger Leiter à s'acquitter de ses dettes en utilisant tous les moyens à leur disposition. Jusqu'à ce qu'ils voient le corps, ils ne s'arrêteront pas. Après tout, ce ne serait pas la première personne à avoir feint la mort pour fuir une dette.

Les suspects : Même si Charles Leiter ne savait pas et n'avait de toute façon pas cru ce qu'il tenait entre ses mains, ce n'est peut-être pas le cas d'autres personnes aux secrets propres, comme un étudiant revanchard ou un trafiquant d'art et d'antiquités volés aux sombres appétits. La section Dramatis Personæ propose un certain nombre d'individus qui n'apprécieront pas nécessairement que les investigateurs posent des questions et fouillent dans leurs affaires, et ce, qu'ils aient ou pas les *Papiers des procès en sorcellerie* en leur possession. Ces personnes pourraient facilement être incitées à humilier, faire chanter ou attaquer les investigateurs si elles se sentent menacées par une quelconque publicité.

Liée par le sang et l'encre : Prise dans le tissu même des *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham, une chose venant d'un autre monde et tout à fait hostile à la vie sommeille depuis des siècles, qui ne sont que quelques instants pour sa perception extraterrestre. Avec la séparation des Papiers et les tentatives maladroites du faussaire de reproduire la géométrie brisée de l'image qui l'emprisonnait, les liens de la créature sont lentement en train de se relâcher et elle s'infiltre peu à peu dans le monde, croissant en robustesse et en puissance. Ceux qui ont été en contact physique avec les Papiers sont en danger, car l'Horreur les traque, finit par les posséder et les utiliser comme des réceptacles à travers lesquels elle déclenche le chaos et la mort.

La bombe à retardement : Bien que les investigateurs n'en soient pas d'abord conscients, un compte à rebours est en marche et, s'il atteint zéro, le sang coulera. Rapporter les Papiers ne suffit pas. S'ils ne s'occupent pas de l'Horreur liée à l'intérieur ils auront une mauvaise surprise plus tard, lorsque le monstre tuera le doyen, puis quiconque aura touché les documents, y compris les investigateurs !

Format du scénario

Le déroulement du scénario est déterminé par les actions des investigateurs et donc par les décisions des joueurs. Les faits et indices à recueillir tournent essentiellement autour de Leiter et de ceux qui le connaissaient, et c'est aux investigateurs de déterminer les pistes à suivre. Mais surtout, aucun indice n'étant vital pour le résultat du scénario, c'est plutôt l'entrelacement de ce que les investigateurs font et de ce qu'ils découvrent qui mènera à la conclusion de l'aventure, en bien ou en mal. Au-delà de ce cadre lâche, il y a, si le gardien souhaite l'utiliser, le facteur optionnel du compte à rebours, car une chose a été relâchée des *Papiers des procès en sorcellerie*, la même créature qui a tué Leiter dans son bureau fermé à clé de l'Université Miskatonic, une chose qui souhaite maintenant être libre et, à moins d'être arrêtée, pourrait causer des ravages et des morts considérables sur son passage. Voir *Les Manifestations de l'Horreur*, page 388, pour plus de détails à ce sujet.

La plupart des faits et des secrets clés de ce mystère se trouvent non pas dans des tiroirs verrouillés ou des pièces secrètes, mais dans l'esprit et les désirs des personnes entourant la mort de Charles Leiter. Ainsi, plutôt qu'une liste de lieux et de rencontres, la « chair » de cette aventure est représentée par une rubrique *Dramatis personæ* détaillée, une galerie de personnages dont les secrets et les motivations doivent devenir familiers au gardien qui, avant toute chose, doit décider de qui est le coupable.

Les investigateurs devront recueillir leurs informations auprès des différents personnages non-joueurs (PNJ) et auront donc besoin d'utiliser des compétences de communication (Baratin, Charme, Intimidation, Persuasion, ainsi que Psychologie). Il est recommandé au gardien de revoir la description de ces compétences et la section *Fixer la difficulté des compétences sociales* (cf. page 82). Dans la mesure du possible, essayez d'encourager les joueurs à interpréter leurs rôles à travers leurs conversations avec les différents personnages, ce qui sera beaucoup plus amusant que de simplement lancer les dés.

Chacun des principaux PNJ possède une « accroche de scénario », qui vous fournit un moyen pour faire en sorte que le PNJ engage le dialogue avec les investigateurs et leur complique la vie.

Enfin, l'information présentée est destinée en premier lieu à former un squelette que le gardien doit étoffer comme il le désire, en ajoutant davantage de détails s'il le souhaite, afin d'utiliser au mieux le scénario dans le cadre de la partie qu'il anime, en fonction de ses goûts personnels et de ceux de ses joueurs.

Chronologie des événements passés conduisant à cette aventure

Année présente : 192-

Février : Joshua Hobbhouse, dernier de sa lignée, meurt en reclus dans son manoir à l'extérieur d'Arkham.

Avril : La succession Hobbhouse passe entre les mains de la famille Cobb, de Providence.

Juin : La famille Cobb conclut un accord avec l'Université Miskatonic pour réunir et évaluer les documents et la bibliothèque de Hobbhouse. Le professeur Charles Leiter fait pression auprès du département d'Histoire pour s'occuper du projet.

Fin août : Leiter, en mal d'argent après un voyage de jeu désastreux à Atlantic City, fait circuler parmi ses contacts dans la pègre l'annonce de la vente des *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham.

Début septembre : Leiter commence à recevoir des marques d'intérêt pour les documents qu'il propose, mais pas de la part de ses contacts habituels. Certains offrent des sommes énormes, tandis que d'autres passent directement aux menaces.

5 septembre : Leiter transmet les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham à Cecil Hunter pour qu'il puisse commencer à créer les faux.

9 septembre : Leiter croit être suivi.

11 septembre : Le cottage de Leiter est cambriolé et mis à sac (par Flinders) alors qu'il est à son travail.

12 septembre : Leiter revoit la sécurité de son cottage en changeant les serrures et en ajoutant des verrous aux portes et aux fenêtres.

16 septembre : Cecil Hunter, l'artiste/faussaire de Leiter, devient fou en essayant de recopier les Papiers.

17 septembre : Leiter fait interner Hunter à l'asile d'Arkham. Revenant à la résidence de l'artiste pour recueillir les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham, il découvre leur disparition ou leur vol. (Le gardien doit décider du coupable.)

18 septembre : Leiter évite la mort de justesse quand des tuiles chutent d'un toit du bâtiment de la faculté et le manquent de quelques centimètres (cf. *Les signes du passage*).

23 septembre : Leiter se décide à fuir et se rend à son bureau tard dans la nuit pour détruire les documents compromettants et prendre tout ce qui est transportable et de valeur. L'Horreur se manifeste, l'attaque derrière les portes closes et le tue horriblement.

24 septembre : Le cadavre de Leiter est découvert par l'une de ses étudiantes, Emilia Court. Des circonstances suspectes se font rapidement jour, mais la police est envoyée paître par le doyen Fallon. La disparition des *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham est découverte. Un certificat de décès pour « insuffisance cardiaque massive et soudaine » est établi par le docteur John Wheatcroft, médecin à la faculté de médecine de l'Université Miskatonic, qui prend en charge le cadavre de Leiter.

1er octobre : Devant les demandes de renseignements de plus en plus pressantes de la famille Cobb, les étranges personnages s'enquérant de la mort de Leiter, et les rumeurs d'homicide parcourant le campus, le doyen Fallon part à la recherche d'une aide extérieure. Les investigateurs sont appelés : le scénario commence.

Événements à venir : En octobre (dates exactes à la discrétion du gardien), dans une série de manifestations de plus en plus violentes, l'Horreur traque toute personne ayant été en contact avec les Papiers. La fréquence des manifestations s'accélère.

Développements possibles

Le gardien peut estimer le Plan d'Arkham utile pour localiser les différents personnages non-joueurs vivant en dehors de l'Université Miskatonic. En outre, les publications *Les Terres de Lovecraft – Arkham* et *L'Université Miskatonic*, aux Éditions Sans Détour, seront utiles pour un gardien souhaitant ajouter de la profondeur à l'aventure. Cependant, aucun de ces ouvrages n'est absolument essentiel pour jouer ce scénario.

Dramatis Personæ

Voici une liste des principaux individus que les investigateurs rencontreront, avec leur description, leur relation avec Leiter et leur rôle dans le scénario. Les statistiques de chacun se trouvent en annexe, à la fin du scénario.

Chaque coupable potentiel est d'abord décrit comme une personne innocente par rapport aux *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham, puis une entrée explique son rôle si cette dernière est choisie comme coupable. Une fois que le gardien a choisi un coupable, il peut être nécessaire de retravailler le reste de cette entrée pour cette personne et d'apporter des modifications au personnage comme requis.

Bryce Fallon, doyen de l'administration à l'Université Miskatonic

Un des membres supérieurs de l'administration de l'université, Fallon, est un homme au début de la cinquantaine, charmant et impeccablement habillé, pour qui l'âge mûr est aimable et qui respire le genre de tempérament et d'autorité calmes prisés chez les ecclésiastiques et les médecins de campagne. Ses manières agréables et une certaine délicatesse d'expression dissimulent la pleine mesure de son intelligence et de son ambition. Administrateur capable, avec un vrai talent pour se souvenir des noms et des visages, sa vocation a toujours été au sein de la direction de l'université plutôt que dans le milieu universitaire proprement dit. Son ancienne spécialité, aujourd'hui délaissée, était les mathématiques. Son intérêt pour les Papiers disparus est purement politique. La préservation de la réputation de l'Université Miskatonic est son objectif principal. À l'exception d'une implication directe dans un meurtre ou une effusion de sang, il sera tout à fait heureux de suivre (ou à tout le moins de fermer les yeux sur) toute voie qui verra la question des *Papiers des procès en sorcellerie* de Hobbhouse « traitée de manière satisfaisante ».

Relation avec Leiter : Fallon connaissait Leiter professionnellement, mais pas personnellement. Il le savait compétent et ambitieux, et pas qu'un peu cauteleux. Il accueillera les révélations sur sa vie avec dédain, mais ne sera pas surpris. Son souhait, c'est que la carrière de Leiter à l'Université Miskatonic soit discrètement oubliée.

Faits et indices

- Fallon informe les investigateurs de la mort mystérieuse de Leiter. Pour lui, la cause se résume à "attaque violente".
- Fallon n'a aucune conscience du véritable danger que représentent les documents ou de leur valeur, ni du lien de Leiter avec Cecil Hunter. Si on l'interroge à ce sujet, il peut confirmer les études antérieures de Hunter comme étudiant en art à l'Université Miskatonic et son renvoi pour dépravation morale.
- Fallon peut fournir aux investigateurs les clés du bureau et de la maison de Leiter, et leur permettre de contacter tous les membres concernés de la faculté.
- Il parlera de l'implication de Harland Roach et d'Emilia Court.
- Il connaît un peu la passion pour le jeu de Leiter, mais absolument rien au sujet de son commerce de contrefaçon.

Accroches

- Fallon est de plus en plus soucieux de mettre en sécurité les Papiers avant que les problèmes ne s'aggravent encore entre la famille Cobb et l'université, ce qui pourrait arriver si un membre de la famille Cobb meurt.
- Il insiste pour que l'enquête soit méthodique : toute preuve doit être cataloguée, évaluée et conservée (y compris le cadavre de Leiter) jusqu'à ce que l'affaire soit classée.
- Plus tard, devant l'échec de la récupération des Papiers, Fallon s'efforcera, dans une manœuvre désespérée pour préserver sa réputation, de rejeter la responsabilité sur un autre PNJ, voir sur les investigateurs eux-mêmes !

Remarques pour le gardien

Quoi que l'on puisse penser de lui, Fallon est loin du stéréotype de l'universitaire maladroit et naïf, bien au contraire. Il a fait dans sa jeunesse un court passage dans l'armée et a, durant de nombreuses années, traité avec tact et discrétion les questions fâcheuses pour l'Université Miskatonic, allant des suicides d'étudiants jusqu'aux fautes banales ou parfois moins banales des membres du corps professoral. Même s'il n'a pas une grande connaissance du Mythe ou de ceux qui ont affaire à lui, ses propres expériences lui ont appris que, parfois, des choses éloignées de la marche normale de l'existence se rassemblent autour d'Arkham et de son université.

Fallon exige que les investigateurs le tiennent régulièrement au courant des progrès de leur enquête. Si le gardien le souhaite, il peut servir de vecteur de renseignements à destination des investigateurs.

Si les *Papiers des procès en sorcellerie* lui sont remis dès le début du scénario par des investigateurs particulièrement adroits, l'Horreur sera attirée vers lui, même si sa première manifestation sera plus terrifiante que fatale. Il appellera immédiatement les investigateurs à l'aide. Ils répondront sûrement, mais quant à savoir s'ils peuvent le sauver, c'est une autre histoire !

Après le scénario

En fonction des relations que les investigateurs auront eues avec Fallon, il peut devenir un contact utile et une source potentielle d'informations et de travail, s'il survit.



BRYCE FALLON
Doyen de la faculté

FOR	50
CON	55
TAI	50
DEX	70
APP	60
INT	75
POU	65
ÉDU	93

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 65

Combat :
- Corps à corps 30 % (15/6), 1D3 points de dégâts
- Escrime 40 % (20/8), 1D6 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences :

Comptabilité	55 %
Crédit	70 %
Droit	30 %
Intimidation	70 %
Psychologie	40 %
Sciences (mathématiques)	70 %

Docteur John Wheatcroft, médecin, enseignant et ancien coroner

Wheatcroft est un homme âgé, aux yeux larmoyants et à la moustache morse, qui a dépassé la soixantaine. Ayant perdu beaucoup de poids après une légère crise cardiaque il y a une dizaine d'années, il a trop de peau et pas assez de chair. Ancien médecin légiste adjoint à Boston, Wheatcroft a pris sa retraite à ce poste pour devenir enseignant à temps partiel à la faculté de médecine de l'Université Miskatonic où il avait dans sa jeunesse obtenu son diplôme. C'est un homme terne, prosaïque et sans imagination, qui est néanmoins un médecin légiste appliqué et compétent.

Il est fidèle à Fallon et à la faculté et, compte tenu de l'état du corps de Leiter, il n'a pas eu de problème à émettre un certificat de décès pour « insuffisance cardiaque soudaine et massive » plutôt que d'exposer au grand jour l'étrangeté de cette mort avec le scandale qui aurait pu s'ensuivre. Néanmoins, conformiste comme il est, cette falsification mineure pour couvrir les choses lui pèse lourdement sur la conscience.

Faits et indices

- Wheatcroft a signé l'acte de décès de Leiter et pris en charge le corps, qui est encore sous sa responsabilité dans les locaux de la faculté de médecine. Il a par ailleurs effectué une autopsie privée à la demande du doyen. Si l'un des investigateurs convainc Wheatcroft de sa propre formation médicale, faites en sorte que le médecin l'implique dans l'autopsie avant qu'elle soit effectuée.
- Leiter n'était pour Wheatcroft qu'un visage entraperçu à l'occasion dans un couloir ou entrevu lors d'une cérémonie à l'université, un fait dont il se réjouit maintenant chaleureusement.

Accroches

- Le médecin est impatient d'obtenir la promesse des investigateurs qu'ils ne parleront à personne de l'état véritable du cadavre de Leiter, sans même parler de le montrer à tout le monde !
- Il souhaite se débarrasser du corps dès que possible, car sa présence lui est pénible. Les investigateurs peuvent sûrement apporter leur aide à ce sujet.
- Il n'a aucune foi dans le surnaturel, tout en étant constamment sur ses gardes. Il cherche réconfort et compagnie.

Remarques pour le gardien

Au début, Wheatcroft sera réticent à parler, principalement à cause de sa culpabilité pour avoir contribué à étouffer les choses. Toutefois, si les investigateurs l'impressionnent, avec tact et compétence, par exemple en démontrant leurs connaissances des procédures policières ou médicales, il deviendra plus serviable et sera heureux de leur transférer les responsabilités de cette affaire.

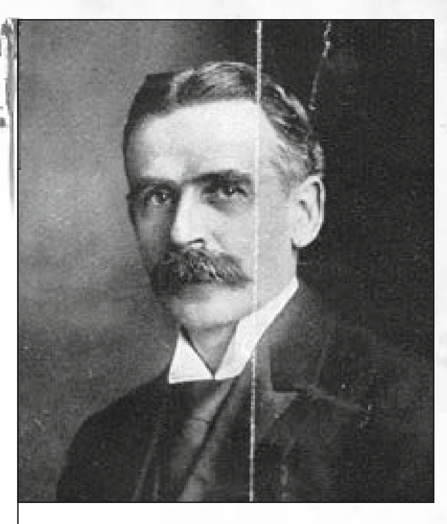
Le corps en question

Le corps du professeur Charles Leiter est conservé dans les entrailles de la faculté de médecine de l'Université Miskatonic, dans un entrepôt frigorifique fermé à clef. Il y restera jusqu'à ce que le doyen Fallon le fasse incinérer décemment et discrètement. Le certificat de décès déjà publié indique : « insuffisance cardiaque massive et soudaine », ce qui n'est pas un mensonge, mais ne recouvre pas exactement la totalité de la vérité.

Le visage de Leiter est figé dans l'agonie et la terreur qui étaient siennes au moment de la mort, poussant un hurlement d'horreur pour l'éternité. Ses yeux sont des masses gonflées gris blanchâtre de tissus incolores et coagulés. Regarder le corps nécessite un test de Santé Mentale (perte de 0/1D4 points). Se tenir à proximité du corps, même recouvert, a un effet inexplicablement troublant, qui rend tout le monde nerveux, avec l'impression d'être regardé. Demandez aux joueurs d'effectuer des tests d'Écouter afin d'entendre une présence dans la pièce voisine (qui s'avère vide, cf. *Les signes du passage*). Ces événements affectent la Santé Mentale du docteur.

L'Horreur peut se manifester à travers le corps de Leiter (cf. *Les signes du passage*), en le relevant en tant que zombie pour provoquer le chaos. Cela ne devrait pas se produire lors de la première visite des investigateurs, mais potentiellement plus tard, s'ils reviennent avec les truands ou Lucy Stone. Mais ils peuvent aussi recevoir un appel téléphonique les informant que la créature s'est échappée de l'université en pleine nuit.

Résultats de l'autopsie : Les résultats de base constatés par Wheatcroft sont que Leiter a été victime d'une crise cardiaque massive causant une mort presque instantanée. En outre, le corps a subi des spasmes musculaires violents et des dommages thermiques sévères des tissus optiques s'apparentant aux effets d'ébullition de la matière vitreuse, dont l'origine est inconnue. Des défaillances d'organes simultanées se sont produites dans tout le corps et même sa flore intestinale est morte, ce qui ralentit la vitesse de décomposition. Rien de tout cela n'est normal ou explicable par une quelconque cause extérieure.



DOCTEUR JOHN WHEATCROFT

Médecin

FOR	40
CON	60
TAI	75
DEX	55
APP	50
INT	80
POU	70
ÉDU	92

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 4
Santé Mentale : 70
Chance : 0

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Bibliothèque	30 %
Droit	25 %
Écouter	35 %
Langues	
(latin)	60 %
Médecine	65 %
Psychologie	55 %
Sciences	
(biologie)	40 %
(chimie)	35 %
Trouver Objet Caché	35 %



Emilia Court, étudiante en troisième cycle

Jeune femme passionnée et studieuse, dont la robe et les manières sobres amoindrissent un physique agréable, Emilia Court est une étudiante en troisième cycle qui a été chargée d'aider Leiter dans son catalogage et ses recherches sur les documents appartenant à Hobbhouse. Elle avait une certaine aversion pour Leiter, mais aimait ce travail et s'y est investie avec une application proche de la ferveur. De son côté, Leiter, une fois qu'il s'est rendu compte qu'elle n'était pas réceptive à ses charmes, réalisa sa valeur professionnelle et se contenta de la traiter avec toute l'attention et les soins qu'il aurait pu accorder à une machine à calculer utile, tout en ayant soin de dissimuler toute inconvenance, sans y réussir entièrement.

Faits et indices

- Court a trouvé le corps de Leiter après avoir appelé un gardien possédant un passe parce qu'elle était incapable d'entrer dans le bureau pour faire son travail. Les souvenirs de ce moment lui sont particulièrement pénibles. Leiter était à l'intérieur du bureau verrouillé : mort, à terre, derrière son bureau, des documents et de l'argent éparpillés autour de lui.
- Court sert de témoin pour le pan légitime de la double vie de Leiter : sa relation avec la faculté et le prestige des documents ayant appartenu à Hobbhouse.
- Elle connaît la rivalité et les désaccords entre Leiter et Roach.
- Elle qualifie Anthony Flinders de visiteur indésirable, qui lorgnait sur son poste d'assistante de Leiter.
- Elle peut également témoigner du comportement de plus en plus erratique de Leiter début septembre, qui frôlait la paranoïa.
- Les tentatives visant à amener Court à aider les investigateurs devront se faire avec intelligence et esprit. Elle est particulièrement immunisée contre la flatterie, ce qui se manifeste par sa valeur élevée en Psychologie (55 %). C'est pourquoi le niveau de difficulté d'éventuels tests de Charme des investigateurs débutera à majeur. Elle peut révéler qu'elle a vu dans l'appartement de Leiter (cf. *Chronologie*), sur son bureau, un reçu pour un changement de serrures. Elle sait aussi depuis un certain temps, en écoutant ses conversations téléphoniques, que Leiter a une amie proche logeant dans un appartement près de Hibb's Roadhouse à Arkham, où, Court le subodore, elle est la serveuse et dont le prénom est Lucy, mais sans en savoir davantage.

Accroches

- Court tient à prouver sa valeur aux yeux des investigateurs. Comment peut-elle apporter son aide ?
- Elle cherche à discréditer Flinders et Roach, et dirigera probablement les accusations sur eux.

Remarques pour le gardien

Emilia Court n'est pas ce qu'elle laisse paraître. Elle est en fait riche et descend d'une vieille lignée de Providence, ce qu'elle cache à son entourage, préférant faire carrière par le mérite et la force de sa volonté dans un domaine peu propice pour elle, à cause de sa relative jeunesse et de son sexe, son but ultime étant de décrocher un poste de professeur. Ces faits peuvent être découverts par les investigateurs s'ils sont opiniâtres et commencent à la soupçonner. Vue comme pisse-froid par ses pairs, elle est particulièrement intelligente et considère le vol des *Papiers des procès en sorcellerie* comme un scandale devant être corrigé.

Court est également une bonne option pour être reprise par un joueur si un investigateur devait être victime de la mortalité du scénario, à condition qu'elle ne soit pas la coupable, bien sûr !

Coupable ?

Court fait un suspect intéressant, mais peu probable. Si le gardien la choisit comme coupable, elle cache un cœur bien plus sombre que ne le pense son entourage. Peut-être a-t-elle conspiré le vol des *Papiers des procès en sorcellerie* pour « les préserver » après sa découverte du réseau de contrefaçon de Leiter, ou peut-être connaissait-elle l'importance particulière des documents et leur nature surnaturelle, et a ainsi fomenté la mort de Leiter afin de les obtenir. Si c'est le cas, elle aura suivi Cecil Hunter jusque dans son appartement et l'aura sciemment condamné aux horreurs que les Papiers contenaient en déclenchant le cauchemar emprisonné à l'intérieur.

Elle provient, comme indiqué, d'une vieille famille riche de Providence, et qui dit que les Court ne sont pas des parents proches des Curwen, Marsch ou même ceux dont le nom était autrefois Mason… Si vous en décidez ainsi, vous devriez retravailler le personnage pour le transformer en une sorcière et lui donner des points dans la compétence Mythe de Cthulhu, ainsi que des sortilèges. Sinon, peut-être qu'un sorcier de ses ancêtres a utilisé le sort Ressemblance dévorante ou Transfert de Conscience et volé son identité afin de pouvoir mettre la main sur les Papiers.



EMILIA COURT

Étudiante en troisième cycle

FOR	45
CON	75
TAI	45
DEX	45
APP	65
INT	75
POU	35
ÉDU	85

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 35

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 20 % (10/4)

Protection : aucune

Compétences :

Bibliothèque	50 %
Conduite	40 %
Écouter	40 %
Histoire	80 %
Intimidation	60 %
Persuasion	50 %
Psychologie	55 %

Une ancienne lignée de Providence

Le gardien souhaitant explorer et exploiter la famille d'Emilia Court serait bien avisé de lire les histoires suivantes de H. P. Lovecraft :

Le Monstre sur le seuil – pour Asenath Waite.
Le Rêve dans la Maison de la sorcière – pour Keziah Mason.
L'Affaire Charles Dexter Ward – pour Jospeh Curwen.
Le Cauchemar d'Innsmouth – pour la famille Marsh.

Harland Roach, rival universitaire de Leiter

Roach est un homme suant et bedonnant, avec d'épaisses lunettes cul-de-bouteille, et des cheveux huileux qu'il tripote chaque fois qu'il est nerveux ou agité, c'est-à-dire souvent. Il semble perpétuellement chiffonné et hirsute, habillé dans des tweeds et des chemises dont les cols sont trempés la plupart du temps. Tout cela, couplé avec une tendance à regarder les femmes et les enfants comme s'ils étaient une forme étrange de vie aquatique et une voix nasale désagréable, explique pourquoi, malgré son érudition supérieure et une liste enviable d'œuvres publiées, il a toujours été désavantagé par rapport à Leiter.

C'est donc avec un certain regret que Fallon s'est tourné vers Roach pour trier les documents de Leiter après sa mort. Roach eut alors l'intention de profiter de l'occasion pour voler les *Papiers des procès en sorcellerie* pour lui-même, mais a découvert qu'ils avaient disparu.

Faits et indices

- Roach a examiné les papiers de Leiter et s'est rendu à la maison de ce dernier en compagnie du doyen et de l'un des hommes à tout faire de l'université pour récupérer quelques documents supplémentaires. Sur place, Roach a découvert des preuves de première main sur les faux passés, ainsi que des livres et des matériaux de l'université emportés sans autorisation. Partagé entre embarrasser Fallon et ternir la réputation de Leiter, Roach ne savait que faire. Il informa Fallon des problèmes de jeu de Leiter, mais garda par-devers lui les preuves sur les faux, espérant en tirer profit plus tard.
- Roach connaît la valeur historique et monétaire des Papiers disparus, mais rien sur ses véritables dangers.
- Roach n'a pas vu le corps et semble croire de bon cœur la version officielle d'une « crise cardiaque ».
- Il dénie fermement toute existence au surnaturel.
- Roach a déjà parcouru une fois les papiers au cottage de Leiter près du campus et a vu plusieurs choses à noter qu'il a ignorées comme non pertinentes (cf. *Le cottage de Leiter,* page 384).

Accroches

- Cherchant à améliorer sa position au sein de l'université, Roach peut considérer Fallon comme un obstacle potentiel. Après tout, ce dernier l'a court-circuité en faveur de Leiter pour s'occuper des *Papiers*. Roach fera tout ce qu'il peut pour discréditer Fallon, et cherchera peut-être même l'aide des investigateurs pour ce faire.
- Il cherchera autant que possible à salir le nom et la réputation de Leiter.

Remarques pour le gardien

Roach est enthousiaste à l'idée de rendre service à l'université, dont il fait actuellement partie des professeurs les moins favorisés, espérant enfin une titularisation comme récompense pour son rôle dans cette affaire. Mine de rien, il est terrifié par Fallon, qui le garde à l'œil. Cela dit, retors et ambitieux, quoique sans grande conviction, il ne peut s'empêcher de se réjouir de la mort de Leiter.

Roach fait preuve d'une curiosité insupportable sur l'affaire, maintenant qu'il en connaît les dimensions scandaleuses. S'il croit trouver quelque avantage à le faire, il essayera de coller aux basques des investigateurs ou de les suivre, et tentera peut-être même de voler les *Papiers* (s'il ne les a pas) ou de faire chanter les investigateurs (s'il en est capable) afin de les acquérir pour « sauver lui-même la mise ».



Coupable ?

Roach fait un suspect logique du vol des *Papiers*. Leiter l'a à plusieurs reprises dépossédé et leur rivalité était bien connue à l'université, tout comme le mépris ouvert que Leiter avait pour lui. Pire, Leiter représentait tout ce que Roach n'est pas : charmant, courtois, et ayant du succès auprès des femmes. Discréditer Leiter avant ou après sa mort, que ce soit en ayant volé les Papiers ou comme un acte d'opportunité post-mortem, n'est pas inenvisageable à ses yeux. Sans le savoir, il s'est plongé dans le plus grand des dangers. Bien conscient que si sa culpabilité venait au grand jour, sa vie et sa carrière seraient toutes les deux terminées, il n'admettra jamais avoir pris *les Papiers,* ni ne les donnera volontairement, sauf sous la contrainte la plus extrême.



HARLAND ROACH
Universitaire

FOR	45
CON	45
TAI	80
DEX	85
APP	35
INT	75
POU	30
ÉDU	96

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 85

Combat :
- Corps à corps 35 % (17/7),1D3 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Compétences :

Bibliothèque	40 %
Charme	35 %
Discrétion	50 %
Écouter	60 %
Histoire	85 %
Persuasion	25 %
Psychologie	20 %
Trouver Objet Caché	50 %



Anthony Flinders, étudiant en premier cycle fourvoyé doté d'une obsession malsaine

Étudiant en premier cycle plutôt avenant, même s'il est habillé de manière sombre, chaque centimètre, par son allure et ses manières, désigne chez lui l'un des étudiants les plus nantis de l'Université Miskatonic.

Mais, derrière une diction typique du nord de l'État de New York et un air bien élevé, il dissimule un esprit fourvoyé et fanatique. Étudiant en histoire, Anthony Flinders a essayé à plusieurs reprises, sans succès, d'intégrer l'équipe du professeur Leiter pour répertorier les documents ayant appartenu à Hobbhouse. Prétendant s'intéresser aux *Papiers* dans le cadre de sa thèse sur les procès en sorcellerie d'Arkham, il a essuyé des refus persistants de Leiter. Cela montre que, tout en étant un criminel et un faussaire, le professeur était aussi bon juge des caractères humains. S'enquérir au sujet de Flinders sur le campus révélera une personne finalement assez peu intégrée et un étudiant au dossier universitaire banal, participant superficiellement à la vie de l'université. Mais si les investigateurs posent des questions plus en détail, ils apprendront qu'on ne lui connaît aucun ami proche, une révélation accompagnée d'un certain malaise chez ceux qui ont passé un certain temps avec lui.

Anthony Flinders ne concentre pas seulement ses études historiques sur les procès en sorcellerie, il est également obsédé par eux. Pire : secrètement, c'est un vrai croyant, un sataniste autodidacte, dont la foi est déformée à partir d'une douzaine de sources bibliques et historiques, mais qui est, hélas, suicidairement ignorant de la vérité.

Faits et indices

- Flinders en sait relativement peu sur le véritable cours des événements, mais possède les connaissances d'un obsessionnel sur les procès en sorcellerie d'Arkham et son folklore, ainsi que la légende de Keziah Mason. Il croit que les *Papiers des procès en sorcellerie* contiennent de « vraies formules magiques » qui lui permettront de passer un pacte faustien. Mais il ne divulguera pas ce fait, hormis sous la contrainte.
- Dans la période ayant précédé la mort de Leiter, il a suivi et observé par intermittence le professeur et peut être informé de la paranoïa croissante de Leiter, et d'un ou plusieurs de ses contacts, comme Lucy Stone, Cecil Hunter, ou Abner Wick, mais ne divulguera pas volontiers ces informations.
- Le 11 septembre, il s'est introduit par effraction dans la maison de Leiter à la recherche des *Papiers*. N'arrivant pas à les retrouver, il s'est contenté de voler quelques possessions personnelles mineures.

Accroches

- Enthousiaste à l'idée de mettre en sécurité les Papiers à ses propres fins.
- Aidera les investigateurs à sa façon, qu'ils le veuillent ou non.
- Rempli d'idées folles, qu'il essayera de présenter aux investigateurs comme des théories plausibles, par exemple : « Fallon a volé les *Papiers des procès en sorcellerie* pour en tirer profit », « Fallon et Roach sont amants et pratiquent des rituels de magie noire », « Court est une sorcière, elle a tué Leiter et possède les *Papiers*. »

Remarques pour le gardien

Le personnage de Flinders peut servir à plusieurs fins, et pas seulement comme adversaire et fauteur de troubles. Quasiment psychotique et sans conteste délirant, il est parfaitement disposé à user de la violence pour atteindre ses objectifs, tant qu'il croit que cela peut lui permettre de s'en sortir ou que la récompense l'emportera sur le risque. S'il essuie un refus clair et net, il hésite à passer ouvertement à l'attaque de peur d'être dominé ou arrêté. Traquer et attaquer un investigateur isolé, incendier un logement et feindre un accident automobile, tout cela est dans ses cordes.

Il recherche les *Papiers des procès en sorcellerie* et agira à l'encontre les investigateurs s'il pense que c'est dans son intérêt : en mettant en scène un cambriolage, en suivant les investigateurs, en attaquant des témoins, ou en devenant plus généralement menaçant. Il cherchera à voler des bouts de cheveux ou d'ongles pour les utiliser dans le cadre de malédictions. C'est une âme mesquine et malveillante, qui aspire au pouvoir et à la domination des autres.

Coupable ?

Si le gardien choisit Flinders comme coupable du vol, il aura suivi Leiter à l'appartement de Hunter, attendu jusqu'à la nuit, puis se sera introduit par effraction, aura trouvé Hunter fou et embarqué les *Papiers des procès en sorcellerie*. Mais maintenant, la situation lui échappe. Des événements étranges commencent à se produire autour de lui et la fin approche à grands pas (cf. *Les Manifestations de l'Horreur*, page 388).

Chaque soir, il essaie de discerner les vérités dissimulées dans les documents, mais il est presque paralysé de peur par ce qui est consigné dans les manuscrits et le risque que son sort soit le même que celui de Leiter. Le Diable fait la sourde oreille, mais tôt ou tard, quelque chose finira par lui répondre.



ANTHONY FLINDERS
Étudiant en premier cycle

FOR	75
CON	50
TAI	70
DEX	60
APP	80
INT	90
POU	45
ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 75

Combat :
- Corps à corps 45 % (22/9), 1D3 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences :

Archéologie	20 %
Bibliothèque	30 %
Discrétion	40 %
Histoire	50 %
Imposture	40 %
Intimidation	75 %
Occultisme	40 %
Persuasion	20 %
Psychologie	20 %
Trouver Objet Caché	35 %

Lucy Stone, maîtresse désespérée

Stone est une belle jeune femme fort bien de sa personne au milieu de la vingtaine, blonde peroxydée, dont le balancement fait tourner les têtes. Bien qu'elle soit dans la fleur de sa jeunesse, Stone est déjà diplômée de l'école des coups durs et se fait peu d'illusions sur le monde. Après avoir passé son enfance dans un mauvais quartier de New York, elle a été serveuse, vendeuse de cigarettes, femme de chambre et modèle d'artiste dans une demi-douzaine de villes au fil d'une lente fugue vers le nord. Si on lui demande pourquoi elle a quitté New York, elle se mettra à sourire et répondra en connaissance de cause : *« Là-bas, on prend des coups à chaque coin de rue, alors qu'un peu de charme peut vous donner un point de chute dans une petite ville. »*

C'est au printemps qu'elle s'est entichée de Leiter, alors qu'elle était serveuse dans un bar clandestin appelé *Hibb's Roadhouse* en bordure d'Arkham. Beau et intelligent, il n'avait pas peur de filer des biftons à une jeune fille, ce qui selon elle était parfait. Même si sa tête lui disait qu'elle n'était pour lui rien de plus qu'une passade, son cœur jouait une mélodie bien différente et elle a littéralement craqué pour lui. Elle ne l'a jamais montré, devinant à juste titre qu'il la laisserait tomber comme une vieille chaussette s'il le savait. Tout cela explique pourquoi quand, comme elle l'a dit, « *les choses ont commencé à partir en vrille* », elle a pourtant attendu et n'a pas filé aussitôt de la ville. D'ailleurs, elle ne l'a toujours pas fait. Elle veut rendre les derniers hommages à Leiter et ne comprend pas pourquoi elle n'est pas autorisée à voir le corps. Après tout, il est mort d'une crise cardiaque, n'est-ce pas ?

Faits et indices

- Stone sert de témoin à « l'autre » pan de l'existence de Charles Leiter. Et comme ce dernier aimait frimer sur ce sujet en privé, elle connaît les grandes lignes de son trafic de livres, même si elle n'a accordé que peu d'attention aux détails.
- Elle sait que, en dehors de ses activités de faussaire et de trafiquant de livres rares (du genre « qui ne pose pas de questions »), Leiter était également un joueur invétéré qui aimait flamber. Il l'a emmenée deux fois à Atlantic City, en juin et en août derniers. Elle sait que le voyage du mois d'août lui a fait perdre gros et qu'il est reparti en devant de l'argent à des gens avec lesquels il était imprudent d'avoir des embrouilles. Lorsque l'occasion se présentera, elle s'introduira dans la maison de Leiter à la recherche du butin caché (elle connaît la cachette de Leiter).
- Si on lui pose des questions sur les contacts de Leiter impliqués dans son trafic, elle dit qu'il employait un artiste pour l'aider à recopier les documents, un étudiant ayant été renvoyé de l'Université Miskatonic il y a quelques années, mais elle ne connaît pas son nom. Plus concrètement, elle possède encore la carte de visite (incluant l'adresse de sa boutique) d'un antiquaire local qui était un acheteur régulier de Leiter, un homme appelé Abner Wick. Si on la questionne sur ce dernier, elle indiquera l'avoir rencontré « *une fois ou deux en société* », et qu'il lui a semblé « *un vrai gentleman à l'ancienne – mais en même temps, je doute être son type de fille* ».
- Elle peut attester de l'accroissement de la paranoïa de Leiter, de son instabilité et de son désir de quitter la ville au cours des dernières semaines.
- Si on lui demande si elle se sentait en danger, elle parle d'un « *étudiant qui fichait la trouille* » qu'elle a vu traîner ici et là dans le quartier avant la mort de Leiter et une ou deux fois depuis. (Il s'agit d'Anthony Flinders.) Des investigateurs observateurs (réussissant un test de Psychologie) peuvent remarquer qu'elle cache quelque chose, même s'ils ont déjà réussi à gagner sa confiance. Lui soutirer de plus amples informations nécessite de réussir un test de Charme, d'Intimidation ou de Persuasion. (Notez que les deux premiers seront plus difficiles puisqu'elle possède 50 % et plus dans ces deux compétences.) Elle révélera alors qu'elle a déjà été interrogée sur la mort de Leiter par deux membres de la pègre d'Atlantic City, qui étaient intéressés pour savoir si oui ou non Leiter était bien mort ou s'il avait feint son décès pour éviter de payer ses dettes. La nature soudaine et mystérieuse de sa disparition et l'absence de funérailles avaient rendu leur boss soupçonneux. Et, même si les questions s'arrêtèrent avant toute violence effective, les gangsters ne lui ont laissé aucun doute quant aux conséquences d'un mensonge, tout en lui donnant des instructions pour les tenir informés si quelque chose de suspect concernant Leiter se présentait, « *si elle voulait rester en bonne santé* ». À moins que les investigateurs ne la persuadent de leur faire cet aveu, elle appellera les gangsters d'Atlantic City dès qu'ils seront partis.

Accroches

- Stone prendra tout ce qu'elle peut – « il faut bien vivre ! »
- Elle est persuadée de pouvoir mener n'importe quel homme par le bout du nez, y compris les investigateurs masculins.
- Elle aimait Leiter et veut lui rendre les derniers hommages.
- Effrayée par la visite des truands, elle veut s'emparer de l'argent caché dans la maison de Leiter. Cela dit, si elle entrevoit une autre possibilité de se procurer de l'argent pour lui permettre de fuir et de recommencer dans une nouvelle ville, elle s'en emparera.

Remarques pour le gardien

Stone est gouvernée par ses émotions autant que par sa tête, et, en tant que telle, est davantage encline à aider les investigateurs si elle pense qu'ils essaient sincèrement de résoudre le mystère de la mort de Leiter, sur laquelle elle est avide d'avoir des faits précis. Elle est également sensible, pour apporter son aide, à une bonne vieille corruption, en particulier si les investigateurs lui donnent suffisamment d'argent pour qu'elle puisse quitter la ville.

Feue Lucy Stone ?

Stone est dans une situation précaire. Elle l'ignore, mais elle est le dernier témoin vivant et sain d'esprit des activités de Charles Leiter. Par conséquent, elle risque fort de trouver la mort au cours du scénario, que ce soit à cause des actions des investigateurs ou de leur inaction. Elle sait des choses compromettantes pour plusieurs personnes, dont Anthony Flinders et Abner Wick, qui seront tout à fait prêtes à se débarrasser d'elle pour protéger leurs secrets, qu'ils soient réels ou imaginaires. Elle pourrait également être victime des gangsters d'Atlantic City, s'ils pensent qu'elle leur cache quelque chose. Enfin, dernier danger et non des moindres, la Prisonnière des Pages peut l'avoir dans son collimateur. Dans ce dernier cas de figure, assurez-vous d'annoncer cela de manière appropriée (voir *Manifestations de l'Horreur*, page 388).



LUCY STONE
Serveuse

FOR	40
CON	35
TAI	60
DEX	70
APP	90
INT	85
POU	65
ÉDU	65

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 65

Combat :
- Corps à corps 40 % (20/8), 1D3 points de dégâts
- Armes de poing (automatique .22) 35 % (17/7), 1D6 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences :

Arts et métiers	
(chant)	30 %
(danse)	60 %
Charme	70 %
Crochetage	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Grimper	35 %
Imposture	40 %
Intimidation	65 %
Mécanique	20 %
Persuasion	40 %
Pickpocket	65 %
Premiers soins	35 %



ABNER WICK

Demi-goule et collectionneur d'antiquités

FOR	80
CON	85
TAI	65
DEX	70
APP	25
INT	85
POU	90
ÉDU	90

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0

Combat :
- Corps à corps 80 % (40/16), 1D3 + 1D4 points de dégâts ou couteau de boucher, 1D6 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Protection :
1 point de peau semi-caoutchouteuse

Compétences :

Archéologie	40 %
Bibliothèque	60 %
Charme	60 %
Écouter	45 %
Estimation	60 %
Grimper	35 %
Histoire	65 %
Imposture	55 %
Intimidation	90 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Langues	
(arabe)	30 %
(français)	40 %
(goule)	80 %
(grec)	40 %
(latin)	60 %
Occultisme	70 %
Orientation	
(souterraine)	50 %
Persuasion	70 %
Pickpocket	30 %
Pister	45 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Sortilèges :
Contacter une Goule, Domination, Flétrissement, Immunisation, Mauvais Œil, Suggestion Mentale, Tourmenter, Trou de Mémoire.

Abner Wick, antiquaire dégénéré

Wick est un homme de la quarantaine, grand, bien en chair et un peu mou, donnant l'impression d'avoir eu autrefois un physique athlétique maintenant effacé par des années d'excès. Il exsude une légère odeur aigre, masquée par un usage intensif d'eau de Cologne. Sa pâleur maladive suggère une certaine morbidité de la chair, une maladie ou une dépendance. Wick, en dépit de ses atteintes physiques malséantes, est une personne d'un calme, d'une assurance et d'une culture désarmants. Il fait preuve envers ses interlocuteurs de manières naturelles et d'une distinction que l'on rencontre rarement dans cette ruée vers l'âge moderne que sont les années 1920. Se décrivant modestement comme un « homme ayant quelques ressources privées qui fait dans les antiquités et les beaux livres anciens », il tient une petite boutique d'antiquités appelée Aux *Babioles négligées*, dans une ruelle située dans la meilleure partie du quartier marchand d'Arkham. Comme Wick lui-même, la boutique a une réputation convenable dans la profession. Les investigateurs originaires d'Arkham intéressés par les antiquités pourraient bien l'avoir visitée auparavant, même s'il est peu probable qu'ils aient rencontré Wick en personne, puisqu'il délègue la gestion quotidienne de sa boutique à un employé. Telle est, du moins, sa façade publique.

Faits et indices

- Abner Wick a fait à plusieurs reprises affaire avec Charles Leiter, à la fois comme marchand et comme collectionneur privé de livres et de manuscrits rares.
- Il a participé à une guerre d'enchères pour les *Papiers des procès en sorcellerie*, qui avait déjà atteint plusieurs milliers de dollars et menaçait de devenir encore beaucoup plus élevée.
- Wick désire les *Papiers* pour lui-même, mais ils ont rapidement dépassé la somme qu'il escomptait mettre. Il a pourtant continué au titre d'agent de « plusieurs autres parties intéressées disposant de gros moyens », dont il ne divulguera pas l'identité et, si on insiste, qu'il qualifiera tout simplement d'« étrangers ».
- Wick s'est senti trahi par Leiter et suppose qu'il était arrivé à une entente avec un autre acheteur que lui.
- Wick reconnaîtra l'existence de « forces dangereuses dans le monde et au-delà qu'il n'est pas donné aux hommes de connaître », et craint, d'après ce qu'il a entendu depuis la mort de Charles Leiter, que ces forces se concentrent autour des *Papiers*. Si on lui demande de préciser sa pensée, il désignera simplement l'histoire de la tragédie entourant la famille de Hobbhouse et les événements récents, ajoutant que le danger est plutôt susceptible d'émaner « des choses que le vieux Hobbhouse a saisies lors du procès ».
- Il est toujours intéressé par « l'acquisition » des *Papiers* et offrira une somme de plusieurs milliers de dollars pour obtenir les originaux, « sans poser de questions ».

Accroches

- Wick aime tirer les ficelles. Il essayera d'utiliser les investigateurs comme des pions.
- Il veut les *Papiers*. Les investigateurs peuvent-ils apporter leur aide ?
- Il est désireux de tout savoir sur la mort de Leiter et l'endroit où se trouve son corps, peut-être en vue d'un goûter savoureux.

Remarques pour le gardien

Abner Wick est un homme aux nombreux secrets, masques et mensonges, et en fonction du rôle que le gardien lui a assigné, tout ou partie de ceux-ci peuvent être révélés aux investigateurs au cours de la partie. Wick possède des connaissances autour du Mythe et pourrait donc dévoiler des éléments singuliers sur la mort de Charles Leiter et sur ses véritables causes, même s'il préférera de beaucoup parler de ces choses comme de « sombres possibilités » plutôt que dans des termes factuels.

Les mensonges d'Abner Wick

Le premier masque d'Abner Wick, celui du gentleman antiquaire, est facilement dissipé à travers ses liens avec Charles Leiter, qui peuvent être découverts en étudiant les notes de Leiter ou par des conversations avec Lucy Stone. On apprend alors que Wick est un intermédiaire et client de longue date pour les vols et les faux de Leiter, même s'il était plutôt client que co-conspirateur, et une personne que Leiter tenait à garder de son côté.

Le second masque pouvant être découvert est celui de la dégénérescence de Wick et de la profondeur de sa corruption. Une enquête plus poussée sur ses liens criminels, qui vont d'Arkham au Maine, en passant par Boston et par Providence, révèle un cocaïnomane reconnu (et peut-être pire), un trafiquant de biens volés (en particulier d'antiquités) et un receleur ayant la réputation de pouvoir mettre la main sur beaucoup d'argent pour obtenir les bons objets. Il est également connu pour être un homme qu'il est fatal de contrarier.

Le troisième masque, que les investigateurs ont peu de chances de

pénétrer, est celui de l'humanité. Abner Wick est un cannibale et un meurtrier, dont le sang contaminé porte la tache des chacals de la terre. Enfant substitué, que sa mère mit au monde dans les profondeurs sans lumière des passages creusés par les goules dans les charniers situés profondément en dessous de la ville de Boston, il y a près de cent ans, c'était un bâtard hybride, accueilli par une riche famille dont le propre bambin avait été dévoré dans les ténèbres. Sa transformation d'humain en goule à part entière fut particulièrement longue. Son goût ancien pour la chair humaine fraîche, en particulier celle des jeunes, est en train de dégénérer lentement vers une appétence pour la charogne pourrie, un signe indiquant qu'il basculera dans une dizaine d'années sous terre, dans les ténèbres. Jusque-là, il servira comme il a toujours servi par le passé, en tant qu'intermédiaire entre le monde d'en haut et les ombres d'en dessous : un pourvoyeur de chair et de trésors, et un receleur de dépouilles de mortelles, que l'on peut si facilement acheter avec des babioles et de la camelote.

Hector et Carla

En dépit de son pouvoir, Wick préfère que le sale boulot soit effectué par procuration, au moyen de subalternes attachés à lui par le sang corrompu, n'assassinant lui-même que lorsqu'il n'y a aucun témoin ou découverte possible. Les annexes contiennent les fiches de deux de ses serviteurs, Hector et Carla Fademan, un frère et une sœur de la région dont la souillure de goule est un peu plus avancée que celle de Wick et à qui il manque l'intelligence et le charme considérables de leur maître. Ils font office d'ouvriers, de kidnappeurs, de voleurs et d'assassins selon les besoins.

Si Wick estime que les investigateurs sont dignes de son attention, il les fera suivre par Hector et Carla, qui les observeront pour apprendre le sens de leurs questions. S'il soupçonne qu'ils sont désormais en possession des Papiers, il peut aussi envoyer Hector et Carla les récupérer.

Au-delà de ce scénario

En fonction des relations personnelles que les investigateurs entretiennent avec Wick, il peut faire un contact très utile à l'avenir et une source potentielle d'informations et d'emploi, même s'il est extrêmement dangereux et corrupteur.

Coupable ?

Si Wick est le coupable choisi par le gardien, son désir d'avoir les *Papiers des procès en sorcellerie* était suffisamment grand pour qu'il en finisse avec le prétexte de la guerre d'enchères et il les a fait directement voler dans la nuit au faussaire Cecil Hunter par ses serviteurs infrahumains, lesquels ont peut-être eu une part dans sa déchéance finale.

S'il estime que les investigateurs ne sont pas dupes de sa personne, il se servira d'Hector et de Carla pour les orienter sur une fausse piste, ou les utilisera peut-être pour attirer l'attention sur un suspect différent, ou encore enverra ses sbires attaquer et tuer ces investigateurs trop curieux. Il est parfaitement conscient des dangers représentés par l'Horreur quasiment libérée par inadvertance par Leiter et Hunter et sera en train de préparer un rituel visant à apaiser et soumettre l'entité à sa volonté, un rituel destiné à être réalisé dans les entrailles de sa boutique ou peut-être dans le manoir en ruines de Hobbhouse, au choix du gardien. Ce rituel nécessite plusieurs victimes pour nourrir le désir de destruction de l'entité. Les candidats incluront probablement toute personne ayant des liens avec l'affaire, que ce soit Lucy Stone, un intrus malheureux comme Anthony Flinders ou les investigateurs eux-mêmes.

HECTOR ET CARLA FADEMAN

Assistants de Wick

Bien qu'ils aient le même profil, le gardien doit les personnaliser à travers son interprétation.

FOR	75
CON	80
TAI	65
DEX	55
APP	30
INT	45
POU	40
ÉDU	40

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Chance : 0

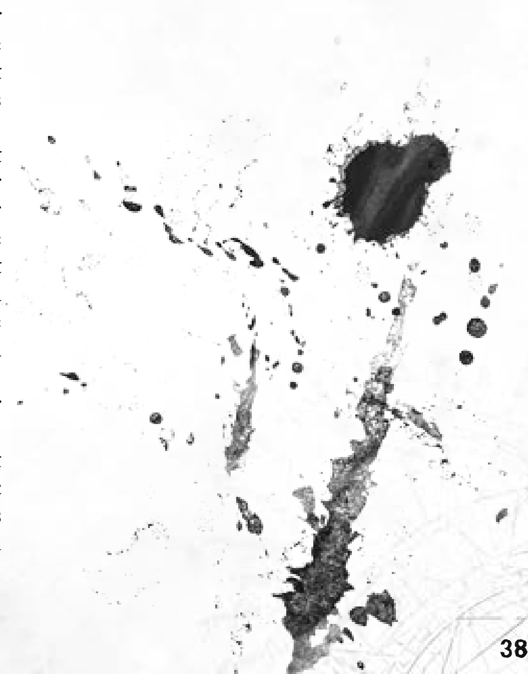
Combat :
- Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts ou couteau de chasse, 1D6 + 1D4 points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Protection :
1 point de peau semi-caoutchouteuse

Compétences :

Discrétion	60 %
Grimper	50 %
Écouter	30 %
Langues (goule)	40 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Orientation (souterraine)	30 %
Pister	55 %
Sauter	45 %

Perte de Santé Mentale :
0/1D4 points pour voir intimement Hector et Carla



Oaks et Shaunassy, les malfrats d'Atlantic City

Ces deux-là sont de la même étoffe : de forte carrure, solides et sinistres, avec des costumes gris mal ajustés et des feutres à larges bords abaissés pour dissimuler leurs traits. Le plus âgé parle, tandis que le plus jeune se tait. En dehors de cela, il y a peu de différences entre eux. Ce sont, dans le langage des trafiquants, « des guêpes, pas des torpilles », c'est-à-dire des hommes de main et des collecteurs de dettes, pas des assassins. Il n'est cependant pas impossible qu'ils tuent s'ils se sentent menacés ou qu'on leur ordonne de le faire. Ils se trouvent à Arkham parce que Charles Leiter devait beaucoup d'argent à leurs patrons d'Atlantic City et que sa mort était plus que suffisamment suspecte pour leur faire croire que quelque chose n'était pas réglo. Ils ont raison sur le fait que l'on cherche à étouffer l'affaire, mais sont complètement dans l'erreur quant au pourquoi. Leur chasse a débuté quelques jours avant celle des investigateurs. Leur enquête les a jusqu'ici conduits à fouiner dans les pires recoins d'Arkham et à approfondir leur seule piste valable, Lucy Stone. Ils la surveillent, à la fois personnellement (de temps à autre) et par des informateurs postés au bar clandestin où elle travaille. Ils surveilleront de près toute personne qui s'intéresse à elle, comme les investigateurs.

Faits et indices

- Les malfrats d'Atlantic City ignorent presque tout de la vérité. Ils pensent Leiter vivant et le recherchent. Mis à part leur montrer son cadavre, il y a peu de chances de les convaincre qu'il est réellement mort. Même cela, ils peuvent le mettre en doute, étant donné le mauvais état du cadavre. Du fait de cette forte inclinaison à ne pas croire en la mort de Leiter, tout test effectué pour apaiser leurs soupçons se fait avec une difficulté extrême.
- Ils sont chargés de recouvrer une dette de jeu – 11 000 dollars pour être précis – et s'ils découvrent l'existence et la valeur des *Papiers des procès en sorcellerie*, le gardien peut décider qu'ils se mettent à leur recherche. Savoir que ces documents ont de la valeur leur suffit, ils laisseront le reste à leurs patrons.
- Ils auront à l'occasion recours aux menaces et à la violence, mais éviteront toute exposition publique qui pourrait attirer l'attention de la police et ne tueront que s'ils sont attaqués. Armés de coups de poing américains, de coupe-choux, de pistolets de gros calibre, ils essaieront d'isoler leur cible afin de ne pas se retrouver en infériorité numérique.

Accroches

- Désireux de recouvrer la dette de Leiter.
- Agressivement curieux de tout et de tout le monde.
- Voudront des preuves concrètes de la mort de Leiter.

Remarques pour le gardien

Ces deux-là sont un facteur délibéré de dégradation du scénario, des rivaux qui peuvent être joués comme une menace sérieuse ou juste comme une rencontre secondaire, au choix du gardien. Ils peuvent également être utilisés pour fournir un peu d'action physique au scénario. Ils peuvent encore servir aux investigateurs d'alliés improbables ou de chair à canon pour le vrai méchant (ou L'Horreur entre les Pages) s'ils s'approchent trop près de la vérité.

Une bonne façon d'introduire les malfrats est de les faire se rendre au cottage de Leiter lorsque les investigateurs s'y trouvent à la recherche d'indices. Selon les réactions de ces derniers, le duo peut être gentil et dire qu'il veut simplement Leiter et l'argent dû, ou il peut être plus direct et dire que tout ce qu'il veut, c'est l'argent, et qu'il ne se soucie pas de savoir d'où il vient. S'ils ne peuvent trouver Leiter, les investigateurs seront une tout aussi bonne source de financement. Ils se trouvent dans la maison de Leiter et héritent ainsi de la dette par association. Si les investigateurs réagissent violemment, le duo ne se dérobera pas face au combat, mais il est probable qu'ils battront en retraite pour tendre une embuscade aux investigateurs à un stade ultérieur.





OAKS ET SHAUNASSY

Malfrats d'Atlantic City

Bien qu'ils aient le même profil, le gardien doit les personnaliser à travers son interprétation.

FOR	75
CON	60
TAI	80
DEX	70
APP	55
INT	60
POU	60
ÉDU	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 60

Combat :
- Corps à corps 60 % (30/12), 1D3 + 1D4 points de dégâts ou coup de poing américain, 1D3 +1 +1D4 points de dégâts ou stylet, 1D4 + 2 + 1D4 points de dégâts
- Armes de poing (pistolet automatique .32) 50 % (25/10), 1D8 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)

Compétences :
(réparties entre les deux)

Conduite	30 %
Conduite engin lourd	40 %
Crochetage	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Grimper	30 %
Intimidation	70 %
Lancer	30 %
Mécanique	45 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	40 %

Cecil Hunter, faussaire fou

Hunter est un homme mince approchant de la trentaine, au visage maigre rempli de taches de rousseur avec une masse de cheveux blond-roux. Lorsque les investigateurs le rencontreront, il sera probablement sanglé dans une camisole de force et en observation, allant et venant entre pensée rationnelle et pures divagations, murmurant des choses morbides à propos de « vers grouillant dans les murs ! » ou récitant des extraits parcellaires d'Edgar Allan Poe. Il réside actuellement dans le service des admissions de l'asile d'Arkham, ses liens avec l'affaire des procès en sorcellerie étant complètement ignorés de l'Université Miskatonic. Leiter l'a placé là peu de temps avant sa mort, en se faisant passer pour un ancien professeur particulier inquiet. Il a prétendu avoir rendu visite à cet élève en difficulté et l'avoir trouvé dans cet état dégénéré. Leiter l'a laissé aux soins des médecins, tout en promettant de contacter la famille de Hunter pour l'informer des nouvelles, ce qui n'était qu'une façon de gagner du temps.

Hunter, un bohème ayant été expulsé de l'Université Miskatonic il y a environ quatre ans pour conduite licencieuse, avait depuis un certain temps une relation secrète fructueuse avec Leiter, qu'il aidait dans les aspects les plus artistiques des contrefaçons historiques. Vivant dans un studio situé au-dessus d'une blanchisserie miteuse dans un des quartiers les plus pauvres d'Arkham, il était entouré d'une cour composée de toute une troupe d'autres types dissolus quand il avait des rentrées d'argent, le produit de la contrefaçon étant son seul revenu. En tentant de défaire et de recopier le texte occulte inclus dans les *Papiers des procès en sorcellerie*, il a accidentellement dénoué les liens qui retenaient l'entité emprisonnée en leur sein. Il fut alors soumis à la première manifestation majeure de l'Horreur, et cette expérience brisa sa Santé Mentale. La créature reviendra de plus, tôt ou tard.

Faits et indices

- Hunter a été admis à l'asile d'Arkham le 17 septembre, pour dépression nerveuse profonde. Il est considéré comme un danger pour lui-même et s'est déjà en partie mâché les tendons des mains. Depuis, il réagit bien aux médicaments, mais demeure replié sur lui-même, incohérent et nerveux.
- Il a été admis à la demande d'une personne qui s'est présentée comme un ancien professeur particulier, le professeur Charles Leiter, qui a mentionné ses références et a prétendu avoir trouvé le jeune homme dans cet état à son domicile. Leiter a promis d'informer la famille du patient et de revenir, mais aucun membre de la famille de Hunter ne s'est encore présenté.
- L'Horreur peut posséder Hunter et lui permettre ainsi de s'échapper.

Accroches

- Hunter est impatient de voir le retour des Papiers afin de pouvoir terminer son travail.
- Il veut trouver une aide pour sortir de l'asile, par n'importe quel moyen.
- Il mendie une compagnie et a peur de passer du temps seul. S'il s'échappe, il peut s'attacher aux investigateurs s'ils se sont montrés sympathiques.

Manifestation

Les investigateurs peuvent entendre la voix du patient dans la cellule capitonnée d'à côté… Seulement, il s'est tué la nuit dernière et la pièce a été vidée ce matin.

États semi-lucides déclenchés par certains mots

Hunter est distrait, incohérent et incapable de mener une conversation rationnelle, et cela lorsqu'il est calmé par les sédatifs. Toutefois, si les investigateurs parlent avec lui, certains mots et expressions utilisés peuvent déclencher des déclarations pertinentes sur le passé récent, que l'esprit de Hunter ne peut plus maintenant aborder que de manière indirecte. Le gardien doit se sentir libre de paraphraser et d'ajouter ses propres inventions aux exemples suivants.

- **Contrefaçon :** « *L'argent, seulement l'argent, l'art faux, mais nous vendons tous nos âmes d'une façon ou d'une autre.* »
- **Sorcière :** « *Elle, c'était son procès, ses papiers, son nom, ses symboles, son prisonnier, stupide, stupide, stupide. Je l'entends rire. Les cris, oh mon Dieu, les cris des nouveau-nés sur sa table.* »
- **Leiter :** « *Le mort, le mort, il les a vus et ils l'ont vu, et c'est parti… Éteintes ! – éteintes sont les lumières, – toutes éteintes ! et, par-dessus chaque forme frissonnante, le rideau, drap mortuaire, descend avec un fracas de tempête, et les anges, pâles tous et blêmes, se levant, se dévoilant, affirment que la pièce est la tragédie : L'Homme : et son héros, le Ver Vainqueur !* »

Les investigateurs réussissant un test majeur de langue maternelle identifieront la dernière partie de la réplique comme une citation directe d'Edgar Allan Poe.

(NdT : extrait du Ver vainqueur, traduction de S. Mallarmé.)

- **Vente/acheteur :** « *Oh, l'argent, c'était seulement l'argent avec lui, aucun amour de l'art, aucune véritable compréhension, que les dollars et les cents. Oh, il a eu des offres maintenant, mais les a-t-il eues, de l'argent et de l'argent et de l'argent. (Il rit.) Il était heureux au début, si heureux, il pensait qu'il avait touché le gros lot, on l'a fait tous les deux, pauvre de moi, laissez-moi avec les peintures et du bon whisky et de jolies filles, hein. Mais le prix a continué à augmenter et encore et encore et encore, jusqu'à ce qu'on ait tellement peur… raison d'avoir peur… la vérité…* (il crie). »
- **Wick :** « *Non, non, pas lui, méchant, méchant homme, mange et mange et mange, vous pouvez l'entendre dans sa boutique ! Chuchoter, comploter, se pourlécher et se pourlécher, des rats, des rats dans les murs, vieille terre sale.* »
- **Lucy :** « *La voit, la voit près, jolie, jolie, toute de vers, de vers, la pauvre, pauvre Lucy, Lucy coule, serveuse, serveuse, serv'… serv'…* »
- **Qu'avez-vous vu ?/Qu'est-il arrivé au studio ? :** « *Vous voyez, oh mon Dieu, qu'avons-nous fait, pas dehors, pas entièrement dehors, mais bientôt. Tu ne peux pas l'entendre, cognant aux murs, hurlant dans le vent ? Elle sera libre et puis – Oh Dieu – ce n'était pas ma faute, géométrie brisée, défaut, copie imparfaite, dans les lignes et les angles, imbéciles, ne voyez-vous pas ?* »



CECIL HUNTER
Faussaire

FOR	45
CON	50
TAI	65
DEX	80
APP	40
INT	90
POU	45
ÉDU	80

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0

Combat :
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences :

Arts et métiers (beaux-arts)	50 %
Contrefaçon	75 %
Occultisme	30 %



Conseils supplémentaires pour le gardien

Il n'y a pas de meilleure manière qu'une autre de jouer Lettres de sang, quel que soit d'ailleurs le PNJ ayant été choisi comme le voleur des *Papiers des procès en sorcellerie*. Cela dit, certaines approches seront plus efficaces que d'autres, et des joueurs intelligents, plus que tout autre facteur, pourront prendre des raccourcis vers la vérité souvent plus rapidement qu'un gardien ne pourra le prévoir. Cette situation n'a pas à être éludée et le gardien ne devrait pas avoir peur de développer son récit dans toutes les directions intéressantes que les joueurs choisiront d'explorer, en complétant son monde fictif et en l'adaptant au besoin, mais aussi en ramenant subtilement les joueurs sur la voie s'ils s'éloignent de l'intrigue inutilement. Ce dernier cas de figure est toujours meilleur s'il s'insère dans le scénario que s'il est en dehors de lui et, idéalement, les joueurs ne devraient jamais deviner quand cela arrive. Tout comme dans n'importe quel jeu, le gardien doit se rappeler que les indices, les rencontres et les événements clés du scénario ne sont pas scellés de manière définitive sur le papier froid, mais doivent plutôt apparaître où et quand le gardien le décide.

Le gardien ne doit jamais avoir peur des conséquences négatives des actions des investigateurs, surtout quand elles sont méritées et logiques au sein de l'histoire et de l'intrigue. Pas au point de les détruire sur-le-champ bien sûr, ce qui serait largement insatisfaisant pour tout le monde ! Poser la mauvaise question à la mauvaise personne, faire un usage public de la force ou manquer de tact dans la conduite de leur entreprise peut renseigner le voleur sur les actions des investigateurs et le convaincre qu'ils constituent une menace qu'il faut traiter, par des moyens convenables ou non. Cela peut renverser les rôles, et les personnages joueurs pourraient alors faire eux-mêmes l'objet d'une investigation, de poursuites, de pressions, et même d'attaques, mais tout cela peut en même temps rendre la partie plus riche et plus passionnante.

Arpenter le terrain ou subir des menaces sont des choses sur lesquelles le gardien doit se concentrer et si les investigateurs avancent à toute vitesse dans l'enquête, il ne devrait pas avoir peur d'ajouter des complications et des dangers pour les ralentir un peu : les lancer sur de fausses pistes, faire en sorte que l'un des PNJ se trouve à l'extérieur de la ville pour quelques jours, tuer un PNJ de façon inattendue ou plonger les investigateurs dans un danger imprévu ! Les premières étapes de ce scénario sont de type enquête et le gardien qui souhaitera pimenter les choses pourra impulser drame et action en faisant se manifester l'Horreur. Rappelez-vous que cela peut se produire dans des endroits où les *Papiers des procès en sorcellerie* se sont trouvés, l'Horreur se mettant à la recherche de quiconque les a touchés. Lorsque les événements dégénéreront, les policiers seront susceptibles d'intervenir et d'ajouter des complications supplémentaires. Si les joueurs se retrouvent coincés, le gardien devrait également se souvenir de l'existence du test d'Idée.

En désespoir de cause, le voleur peut s'arranger pour faire en sorte que les investigateurs prennent en charge les Papiers, essayant par là de contraindre d'autres personnes à se joindre à la lutte contre l'Horreur.

La conclusion du scénario sera d'autant plus agréable que les joueurs auront dû faire preuve de créativité dans les efforts pour en arriver là. Après tout, le jeu de rôle est une expérience de jeu à vivre, pas une course pour être le premier sur la ligne d'arrivée !

Arpenter le terrain

Voici une liste d'autres indices, lieux et preuves pouvant être tirés des enquêtes effectuées sur les relations antérieures de Leiter, ses espaces de vie, et ses allées et venues, ainsi que quelques rencontres possibles en cours de route. Le gardien doit se sentir libre d'ajouter des éléments ou de placer au besoin judicieusement les informations que ces éléments proposent ailleurs sur le chemin des investigateurs.

Les lieux

Le cottage de Leiter

Un petit cottage joliment aménagé à proximité du campus, un parmi nombre de maisons semblables appartenant à l'université et louées aux membres du corps professoral.

La serrure de la porte de derrière a récemment été remplacée et de nouveaux verrous ont été ajoutés aux portes et aux fenêtres. L'endroit est dans un état de chaos semi-organisé : Leiter se préparait visiblement à partir. Divers documents (compromettants) ont été hâtivement brûlés dans la cheminée du salon, où l'on peut trouver des indices, comme les restes calcinés d'une lettre venant de l'asile d'Arkham, la mention d'un rendez-vous avec Lucy Stone dans son agenda, ou une proposition intéressante d'Abner Wick.

Le bureau de Leiter est encombré de toutes sortes de documents, en majorité de peu d'importance, mais on peut découvrir les détails de ses transactions financières (comme Roach l'a déjà fait). Un carnet de poche indique les comptes de Leiter, dont des détails sur des afflux répétés de liquidités allant chercher dans les milliers de dollars et leur rapide évaporation, les sommes en jeu dépassant de beaucoup les moyens financiers habituels d'un professeur d'université. Des billets de voyage et des reçus concernant de nombreux voyages à Atlantic City peuvent également être mis en évidence, ainsi qu'un reçu pour le remplacement des serrures et des verrous du cottage, daté du 12 septembre.

Une lettre non ouverte se trouve sur le paillasson, en provenance de l'asile (que Roach a pris par erreur pour une réclame). Cette lettre est un avis d'admission et d'autorisation de visite pour un certain C. Hunter, dont le professeur Leiter a assumé la tutelle temporaire.

Des éléments de contrefaçon, ainsi que mille dollars en espèces, sont dissimulés dans une cachette connue seulement de Leiter et de Lucy Stone, nécessitant pour les localiser soit l'aide de Lucy, soit un test de Trouver Objet Caché.


Porche
W.C
Cuisine
Salon
Couloir
P
bureau
Cellier
P
C
C : Cheminée
P : Placard
rez-de-chausée
Porche
Premier étage
Cottage de Leiter
P
W.C
P
Couloir
Chambre d'amis
Chambre
P
Escalier menant au rez-de-chaussée
C
Asile d'A
25, East Derby Street, Ark
Cher Monsieur,
Je vous écris au sujet de M. C.
une personne sur laquelle
la tutelle.
Je vous demande de me co
modalités pour de nouv
Tel que je le comprend
de quelque réputation
pour savoir que cert
de propos décousus
Cette sorte de dé
dérangement et
gisait aux pied
rien de plus c
aliéniste pe
Je vous re
12
septembre

Le bureau de Leiter à l'université

Le bureau de Leiter sur le campus est petit, composé d'un unique bureau, de quelques classeurs et d'une cheminée. Sur le mur est accroché un miroir brisé qui, si on l'examine soigneusement, est partiellement fondu. C'est ce miroir que Leiter a regardé la nuit de sa mort, fixant l'horreur abyssale qui brûlait son âme. L'étude du miroir peut conduire à un événement malheureux : peut-être une partie de la créature se trouve-t-elle toujours dans le verre (cf. *Les signes du passage*).

Le bureau jouxte une petite pièce où Emilia Court effectue son travail comme assistante et secrétaire de Leiter.

Une inspection du bureau révèle peu de choses. Leiter a passé plus de la moitié de son temps à travailler chez lui, un fait facile à vérifier auprès d'Emilia Court. Un certain nombre de lettres et de documents semblent avoir été brûlés dans la cheminée. Si on l'interroge à ce sujet, Court dira que cela a dû se passer durant la nuit où Leiter est mort. Une recherche dans les classeurs révélera qu'un certain nombre de dossiers (compromettants) manquent, probablement brûlés dans la cheminée (ou peut-être emportés par Roach).

Le gardien souhaitera peut-être insérer ici d'autres indices, comme une boîte d'allumettes de *Hibb's Roadhouse* (comportant peut-être une inscription de Lucy Stone), une œuvre d'art de Cecil Hunter, ou peut-être un jeton de poker de casino (tombé derrière le bureau).

Hibb's Roadhouse

Il s'agit d'un établissement bruyant, plutôt haut de gamme, en bordure d'Arkham et répondant aux besoins en boissons illicites de la ville universitaire. Il est divisé en deux parties : un bar proposant jus de fruits et café, qui sert de « façade » au bar clandestin, et une arrière-salle où l'on sert de l'alcool. C'est là qu'on peut trouver Lucy Stone et éventuellement les truands d'Atlantic City – ou encore ceux qui se feraient un plaisir d'empocher l'argent de ces derniers pour dénoncer les investigateurs.

Le Manoir Hobbhouse

Le Manoir Hobbhouse est une maison délabrée de trois étages datant de la fin de l'époque coloniale, située sur un terrain envahi par les herbes, seule et désolée sur la route, à une demi-heure d'Arkham proprement dit.

En entrant dans le manoir, les investigateurs visitent un reliquat du passé sombre d'Arkham, à l'atmosphère pesante. L'occasion est idéale pour raviver la tension et faire ressentir la sombre malice se cachant derrière les événements.

C'est une maison lugubre et maintenant vide, enveloppée de poussière, une vraie coquille vide depuis qu'elle n'est plus habitée. On y accède en traversant une partie singulièrement troublante et désolée de la forêt, qui l'isole de la ville d'Arkham. Les investigateurs prenant du temps pour fouiner autour du manoir sont susceptibles d'assister à une ou plusieurs manifestations de l'Horreur (cf. *Les signes du passage*).

Les détails concernant le manoir sont relativement succincts, afin de permettre au gardien de développer à loisir ses secrets et contenus, et fournissant peut-être même des accroches pour des scénarios ultérieurs.

Remarques pour le gardien

Le gardien devrait toujours rester sensible aux actions de ses joueurs et flexible vis-à-vis de leur vision du scénario. Cela peut bien sûr l'obliger à improviser à la volée de nouveaux événements et éléments. Nous allons l'illustrer avec un court compte-rendu d'une partie de test. Ces incidents non prévus peuvent pourtant constituer le point culminant d'un scénario, de ceux dont tous les participants parlent encore longtemps après.

Lors de cette partie, les investigateurs ont décidé de se rendre au manoir Hobbhouse tardivement, à la fois dans le scénario et la séance de jeu. Mais le gardien ne voulait pas diminuer la tension qui s'était accumulée lorsque les joueurs réalisèrent que l'endroit était une fausse piste, il décida donc que ce serait le lieu idéal pour introduire Oaks et Shaunassy. Après une fouille de la maison sans aucun incident, les investigateurs sont ressortis pour trouver l'allée menant au manoir bloquée par la voiture des gangsters. Ils ont alors raconté à ces derniers que Leiter était à la morgue et ont accepté de les accompagner en voiture pour leur montrer le corps, laissant Flinders, qui s'était maintenant attaché à eux, les suivre avec leur voiture. Comme c'était la troisième fois qu'ils venaient voir le cadavre (la première fois, ils étaient seuls, et la deuxième avec Lucy), Dr Wheatcroft s'apprêtait à prendre des congés au pied levé, mais il accepta une dernière visite, rassuré par le nombre de personnes qui l'accompagneraient. Shaunassy sortit une coupure de journal avec une photo de Leiter recevant un prix universitaire, et la tint à côté du visage du cadavre afin de pouvoir s'assurer qu'il s'agissait bien de la même personne. Le cadavre en profita pour saisir (et casser) le poignet de Shaunassy, Dr Wheatcroft rata son test de Santé Mentale et s'évanouit, et un combat s'ensuivit !

Aux Babioles négligées

Le commerce d'Abner Wick est une boutique d'antiquités respectable et réputée, pas très grande, mais bien considérée dans la profession. Wick s'assure que toutes les marchandises d'origine visiblement douteuse ne voient jamais la devanture du magasin.

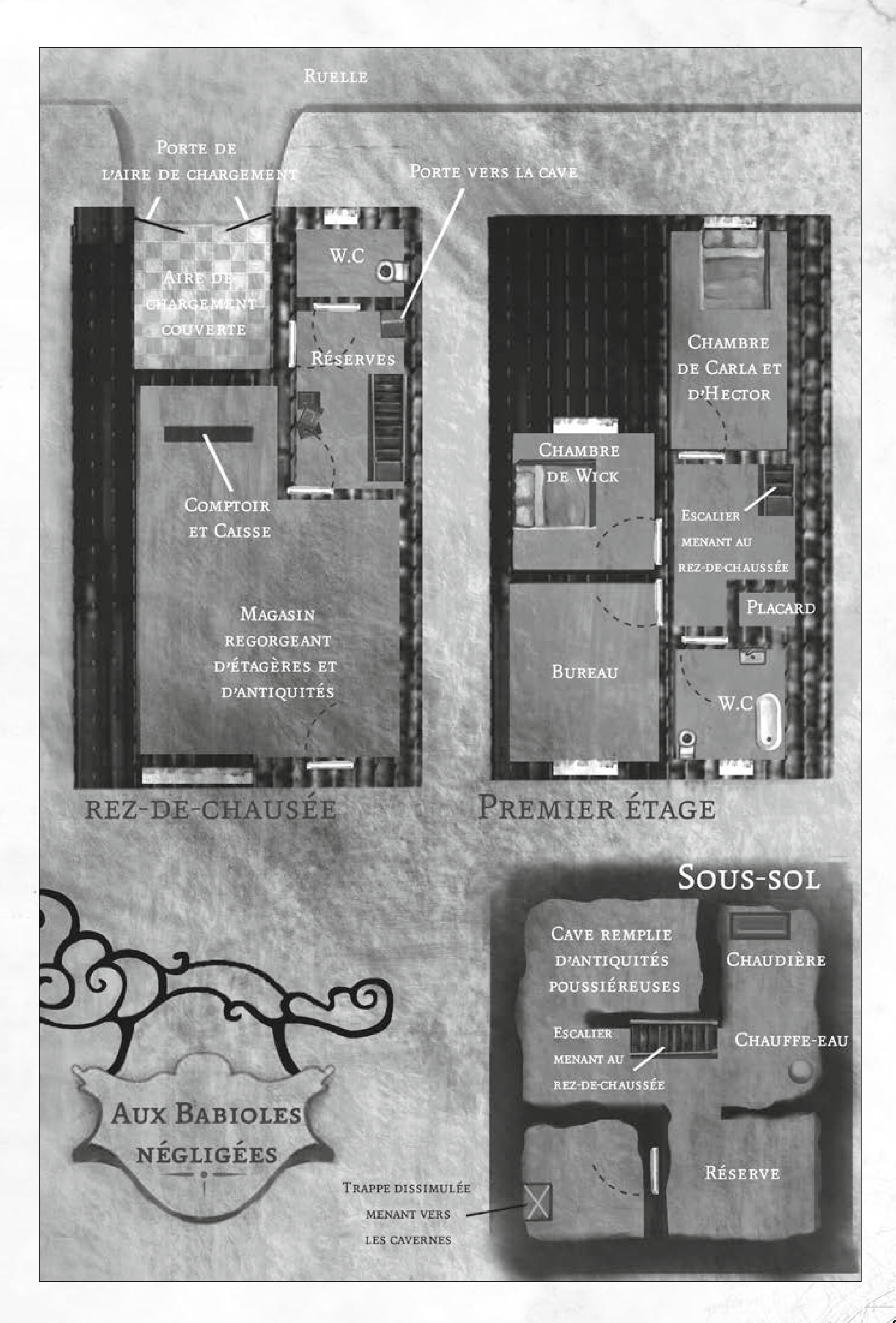
Il y a un bureau à l'étage, au-dessus du magasin, tandis qu'à l'arrière se trouvent la réserve et la cour de chargement. Dans la réserve, une porte donne sur un sous-sol rempli de caisses et d'une vieille chaudière en mauvais état.

Un test réussi de Trouver Objet Caché dans ce sous-sol révélera une trappe partiellement dissimulée menant à un soubassement labyrinthique rempli de vieilles caisses, de coffres, de cercueils éclatés et d'os, beaucoup d'os, principalement humains. Certains ont été façonnés en torches, en chaises, en bureaux et tout un attirail macabre similaire. Bien en dessous du niveau de la rue se trouve une salle au centre de laquelle on peut apercevoir un puits en brique ouvrant sur l'obscurité, où habitent les goules. Il y a là un charnier et les résultats de connaissances occultes et sombres. Si Wick possède les *Papiers des procès en sorcellerie*, ils sont ici.

Les soubassements de la boutique d'antiquités sont un piège mortel. Au moins un serviteur de Wick, et peut-être davantage, réside ici à tout moment, et toute alerte ou coup de feu seront susceptibles d'attirer les goules d'en dessous.

Si le secret de Wick est découvert et que la mauvaise publicité menace, la boutique sera détruite par le feu et les sous-sols s'effondreront avant que les autorités aient pu fourrer leur nez dedans, ne laissant aucune trace des tunnels.




Ruelle
Porte de l'aire de chargement
Porte vers la cave
W.C
Aire de chargement couverte
Réserves
Comptoir et Caisse
Magasin regorgeant d'étagères et d'antiquités
Rez-de-chausée
Chambre de Carla et d'Hector
Chambre de Wick
Escalier menant au rez-de-chaussée
Placard
Bureau
W.C
Premier étage
Sous-sol
Cave remplie d'antiquités poussiéreuses
Chaudière
Escalier menant au rez-de-chaussée
Chauffe-eau
Réserve
Trappe dissimulée menant vers les cavernes
Aux Babioles négligées

Autres indices

Aller voir la police

L'inspecteur lieutenant Bill Somerset a en charge l'affaire Leiter. Il peut confirmer que ce dernier est mort d'une crise cardiaque et que, selon lui, l'affaire est classée. Si les investigateurs l'interrogent néanmoins sur les circonstances inhabituelles de cette affaire (le corps retrouvé dans un bureau verrouillé, l'expression de terreur sur le visage de Leiter, etc.), et en supposant qu'ils lui ont fait bonne impression, Somerset sera franc avec eux et leur dira qu'il a eu en effet des affaires plus faciles à résoudre et qu'il n'a pas l'esprit ni le temps pour relancer celles qui paraissent étranges.

Bien sûr, si les investigateurs donnent du fil à retordre à Somerset ou le poussent trop loin dans ses retranchements, il peut s'intéresser à eux et les mettre en filature ou enquêter sur leurs relations sur l'affaire pour voir s'il ne peut pas leur créer quelques difficultés. Somerset est en général une personne arrangeante, mais s'il sent que quelqu'un a besoin d'une bonne leçon vis-à-vis du respect de la loi, il ne manquera pas d'apporter l'aide de ses vastes ressources pour lui rendre la vie difficile.

Un télégramme en provenance de l'asile

Un indice supplémentaire, si les investigateurs se retrouvaient bloqués ou tout simplement pour ajouter de la tension, sera représenté par un télégramme en provenance de l'asile adressé au professeur Charles Leiter et arrivant à l'université. Le télégramme, s'enquérant des questions relatives aux soins d'un certain Cecil Hunter, sera bien entendu immédiatement attrapé par le doyen Fallon et remis aux investigateurs pour qu'ils le traitent.

Une invitation à dîner avec monsieur Abner Wick

Une fois que les investigateurs se sont fait les dents sur l'affaire et ont poursuivi quelques pistes, il est alors temps pour eux de recevoir une invitation formelle à dîner au restaurant Crawford, le meilleur et le plus cher restaurant d'Arkham, de la part de monsieur Abner Wick, « *antiquaire* » ainsi que l'indique sa carte de visite. Il compte en effet s'assurer de leur intérêt pour les *Papiers des procès en sorcellerie*, enquêter sur la mort de sa relation d'affaires et leur creuser la cervelle (au sens figuré pour le moment) en leur posant des questions à propos de ce qui se passe.



Un dîner avec Monsieur Wick

Les Papiers des procès en sorcellerie de Hobbhouse

Les *Papiers des procès en sorcellerie* de Hobbhouse comprennent un in-folio en cuir, fermé avec des sangles, contenant une liasse d'une soixantaine de pages non reliées. Il s'agit de documents manuscrits datant du début des années mille sept cents et comprenant toute une correspondance personnelle entre le juriste Caleb Hobbhouse et un certain nombre d'autorités juridiques et spirituelles notables de la Nouvelle-Angleterre coloniale.

Les lettres se concentrent sur les procès en sorcellerie d'Arkham des années 1690, auxquels Hobbhouse avait pris part, les causes et la nature de l'hystérie des sorcières, et les craintes de Hobbhouse à propos de l'évasion des véritables instigateurs du mal loin des mains de la justice. Parmi ces lettres se trouvent un certain nombre d'extraits de procès, de témoignages sous serment, et environ une douzaine de pages remplies d'illustrations montrant des formules géométriques ou alchimiques, avec des diagrammes censés avoir appartenu à la sorcière condamnée et tueuse d'enfants, Keziah Mason, qu'on pensait n'avoir jamais été reproduits.

Papiers des procès en sorcellerie de Hobbhouse

Anglais, Caleb Hobbhouse, Circa 1707

Perte de Santé Mentale : 1D6

Gain de Mythe : +1/+2 %

Mythe de Cthulhu : 9 %

Étude : 6 semaines

Sortilèges suggérés : Cercle de protection (Protection Magique), Héler les Errants (sort d'invocation au choix du gardien)

Les Manifestations de l'Horreur

Dans sa tentative pour recopier la formule illustrée des *Papiers des procès en sorcellerie*, le faussaire Cecil Hunter a en partie défait les liens que la sorcière Keziah Mason avait placés sur une entité qui était alors sous son emprise, une Horreur liée par le sang et l'encre dans les angles et les lignes de la page.

Maintenant qu'elle est partiellement libérée de ses chaînes, l'Horreur s'emploie à marteler les murs de la réalité, qu'elle brisera bientôt. Une fois entrée dans notre monde, elle repartira dans les espaces vides inconnaissables d'où elle provient. Ses attaques contre les barrières de la réalité prennent la forme d'une série de manifestations de gravité croissante, dans lesquelles l'Horreur apparaîtra d'abord sous une forme spectrale, qui gagnera en puissance et en résistance à chaque apparition. Les répliques perturbatrices de ces brèches vont commencer à faire des ravages sur le monde qui les entoure.

La nature exacte et la fréquence de ces manifestations sont laissées au choix du gardien, mais elles doivent rapidement monter en gravité. Elles devraient se produire à une certaine proximité des *Papiers des procès en sorcellerie* de Hobbhouse eux-mêmes ou des personnes qui les ont touchés, dont la liste comprend : la famille Cobb, le cadavre de Leiter, Emilia Court, Cecil Hunter, Lucy Stone et, bien sûr, celui ou celle que le gardien aura désigné(e) comme le coupable du vol (cf. *Les signes du passage*).

Dans peu de temps, l'Horreur dans l'Encre se libérera et les personnes à proximité mourront d'une manière

horrible et indescriptible, la créature faisant des ravages semblables à une tornade soudaine avant de repartir. Si cela se produit à l'intérieur d'Arkham ou de l'université, le nombre de morts sera considérable.

Les signes du passage

Voici une liste des manifestations potentielles de l'Horreur et de ses effets dans l'ordre croissant. Leurs effets se font sentir dans un rayon d'environ un kilomètre autour de son épicentre. Des investigateurs intelligents pourraient bien utiliser ce fait pour affiner leurs recherches et éliminer des suspects. Le gardien est encouragé à créer ses propres manifestations, en utilisant ce qui suit comme guide.

Toute personne ayant touché les *Papiers des procès en sorcellerie* peut assister à tout ou partie de ces manifestations. Elles sont ici énumérées dans un ordre suggéré d'occurrence.

- **La tempête qui approche :** Les radios, batteries, et systèmes électriques subiront des perturbations de plus en plus grandes, les fusibles sauteront de façon inattendue et les voitures caleront inexplicablement. Ces phénomènes seront accompagnés d'une météorologie anormale : une tempête folle soufflant curieusement avec une forte puissance pour disparaître à certains moments, tandis que des chutes de température localisées provoquent un souffle de brouillard, comme si l'on se retrouvait soudainement en hiver.
- **Le feu de sorcière :** Des lumières rougeâtres et surnaturelles visibles au loin peuvent être signalées sur les lieux notables tels que la légendaire maison de la sorcière de Keziah Mason, le manoir Hobbhouse, le studio de Hunter, le cottage de Leiter, ou un autre endroit jugé approprié par le gardien. Plus tard, les témoins se plaignent de maladies, de fatigue et de maux de tête, tandis que les lumières sont la source de toute une série de faux rapports d'incendie aux autorités.
- **Des bruits sourds dans la nuit :** L'Horreur provoquera des perturbations près des personnes ayant touché les Papiers, par exemple une présence détectée à proximité ; quelqu'un que l'on entend entrer dans la pièce, mais il n'y a personne quand on se retourne ; des bruits de pas détectés dans la pièce vide au-dessus ; des téléphones qui sonnent, mais, si l'on répond, seules des voix chuchotantes se font entendre.
- **Possession :** Morts ou vifs, ceux qui ont touché les Papiers sont perméables à la possession de l'Horreur. Elle utilisera alors sa brûlure de l'âme à travers son hôte pour attaquer les personnes à proximité, en plus de ses attaques de corps à corps normales. Si un cadavre est possédé, il agit comme un zombie.
- **Apparition :** L'Horreur se manifeste partiellement, laissant une traînée de folie et de mort dans son sillage avant sa pleine et entière manifestation finale dans la réalité. Être témoin d'une manifestation partielle requiert un test de Santé Mentale (perte 1/1D4 points de SAN).

Combattre l'Horreur

Trois moyens principaux permettent de tenter de mettre fin à l'Horreur avant qu'elle se manifeste pleinement.

Le premier consiste à prendre la partie illustrée originale des *Papiers des procès en sorcellerie*, ainsi que les copies à moitié terminées, et à les mettre à bonne distance, là où elles ne feront plus de mal. L'efficacité de cette méthode est laissée à l'appréciation du gardien, puisqu'elle s'apparente à envoyer une bombe exploser dans la cour de quelqu'un d'autre. De plus, l'apparition de l'Horreur n'est pas confinée à un seul lieu, mais s'étend également à toute personne ayant eu un contact prolongé avec les *Papiers des procès en sorcellerie*.

Le deuxième, et peut-être le plus évident, est de détruire la partie illustrée des Papiers, puisque c'est en fait le seul endroit où le danger réside. Faire cela est là aussi une entreprise risquée, car l'Horreur se manifestera immédiatement, en proie à une grande frénésie, attaquant tout en se fondant progressivement dans l'éther jusqu'à se dissoudre, ne laissant dans son sillage qu'un résidu sanglant ressemblant à du goudron (un processus qui prendra 1D6 rounds).

Remarque subsidiaire : Abner Wick est le seul PNJ dans ce scénario capable de contenir et de s'occuper avec succès de l'Horreur, mais il exigera pour ce faire de posséder les Papiers, et les méthodes qu'il utilisera sont telles que les investigateurs préféreront ne pas les connaître.

La troisième possibilité est l'utilisation spontanée de la compétence Mythe de Cthulhu (cf. page 62). Si les investigateurs ne possèdent pas cette compétence, ils peuvent gagner quelques points avec une première lecture des Papiers (accordés après l'étude d'une nuit). L'objectif de l'utilisation de cette compétence est laissé à la décision du joueur – peut-être dissiper le monstre à partir des Papiers. En désespoir de cause, le joueur peut chercher à redoubler le test. Un échec conduira à des conséquences désastreuses et à une conclusion terrible du scénario.

L'HORREUR DANS L'ENCRE

Monstre malveillant

L'Horreur est totalement mauvaise et étrangère à notre monde. Sa sensibilité est donc impossible à traduire en termes humains. La forme que la perception humaine essayera d'attribuer à l'Horreur lorsqu'elle se manifestera est celle d'une masse changeante, monstrueuse, presque de la taille d'un ours, composée de vers incandescents et chatoyants d'un noir rougeâtre, d'une couleur semblable à celle du sang bouillonnant et des cendres mourantes.

FOR	110
CON	300
TAI	130
DEX	80
INT	20
POU	150

Points de vie : 43*
Impact : +2D6
Carrure : 3
Points de magie : 30
Mouvement : 7
**Si elle est réduite à zéro PV, l'Horreur se dissipe jusqu'à ce que les Papiers soient à nouveau touchés*

Pouvoirs distinctifs :

Immatérialité : Lorsqu'elle n'est pas pleinement manifestée, l'Horreur traverse librement les objets solides. Ainsi, les portes, les épées et les balles ne représentent pour elle aucun défi. En revanche, les armes magiques l'affectent et lui infligent des dégâts à la discrétion du gardien.

Possession : L'Horreur peut posséder n'importe quelle personne ayant touché les *Papiers des procès en sorcellerie* d'Arkham. Les victimes doivent effectuer pour résister un test opposé de POU contre le POU de l'Horreur. Aucun test n'est requis si la cible est déjà morte. L'Horreur peut utiliser les yeux d'une victime possédée pour attaquer d'autres cibles avec brûlure de l'âme.

Combat :

Attaques par round : 2

Lorsque l'Horreur se manifeste pleinement, elle tente de saisir et d'étreindre sa victime en utilisant une manœuvre (avec sa compétence Combat rapproché), puis fixe les yeux de la victime en utilisant Brûlure de l'âme.

Attaques de Combat rapproché (lorsque l'Horreur se manifeste) : Son toucher inflige 1D4 points de dégâts et aspire la vie de la cible, pour un montant de 1D10 points de CON et de FOR par attaque. Les survivants récupèrent 1D10 points par jour.

Brûlure de l'âme : Qu'elle soit immatérielle ou entièrement manifestée, l'Horreur peut scruter l'âme d'une cible. Le fait de fixer directement les rangées d'yeux vides

suite page suivante

et sombres oblige la cible à réussir un test extrême de POU pour éviter d'être incapable de détourner le regard. En cas d'échec, elle subit alors une terreur inimaginable pendant que l'Horreur « brûle » littéralement son âme. Il s'ensuit un test de Santé Mentale (perte 1D6/1D10 points). Il n'y a aucune limite à la perte de points de Santé Mentale que cela peut provoquer lors d'attaques successives. L'utilisation constante de cette attaque est ce qui a tué Leiter.

- Combat rapproché 60 % (30/12), 1D4 points de dégâts plus 1D10 points de FOR et de CON
- Brûlure de l'âme, test extrême de POU ou perte de 1D6/1D10 points de SAN par round
- Esquive 40 % (20/8)

Protection :
5 points de peau se tortillant comme un ver. Ne peut être blessée par des attaques physiques lorsqu'elle est immatérielle.

Perte de Santé Mentale : 1D4/1D8

Sortilèges : Flétrissement, Sentir la Vie, plus deux au choix du gardien.

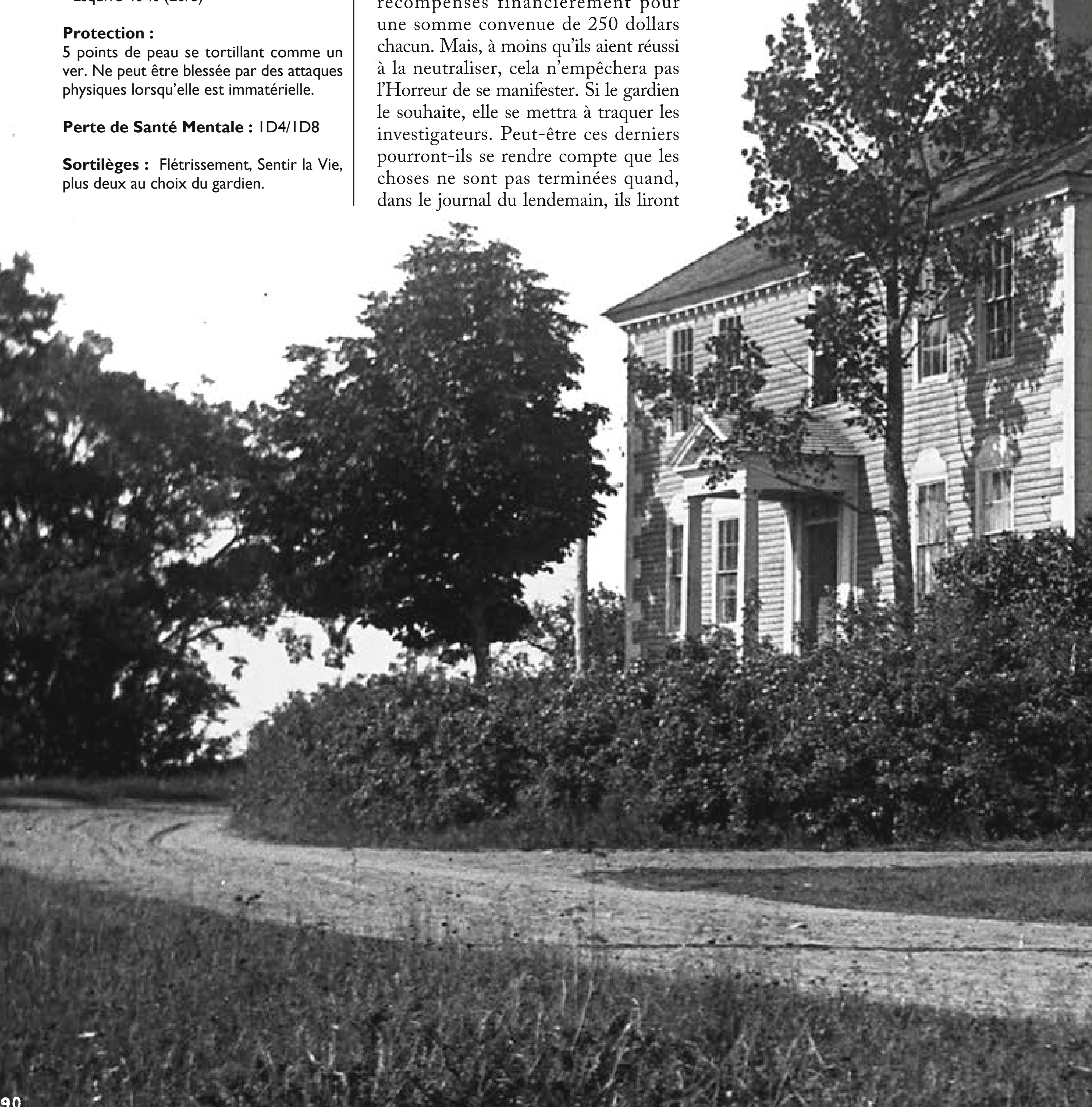
Résoudre l'affaire

Si les investigateurs réussissent à retrouver les *Papiers des procès en sorcellerie* avant la manifestation finale de l'Horreur, ils peuvent choisir de traiter eux-mêmes la partie dangereuse ou de remettre les Papiers, soit au doyen Fallon, soit à une autre partie intéressée. Mais ils peuvent aussi échouer à l'un ou l'autre de ces objectifs.

S'ils réussissent à ramener tout ou partie des *Papiers des procès en sorcellerie d'Arkham*, ou même des faux, au doyen Fallon, ce dernier deviendra pour eux un contact professionnel de bonne réputation, et ils seront également récompensés financièrement pour une somme convenue de 250 dollars chacun. Mais, à moins qu'ils aient réussi à la neutraliser, cela n'empêchera pas l'Horreur de se manifester. Si le gardien le souhaite, elle se mettra à traquer les investigateurs. Peut-être ces derniers pourront-ils se rendre compte que les choses ne sont pas terminées quand, dans le journal du lendemain, ils liront en première page que le doyen Fallon (qui ne les a pas encore payés) a été horriblement assassiné, de façon brutale et bizarre (par l'Horreur).

S'ils réussissent à combattre l'Horreur et à empêcher sa pleine manifestation, ils regagnent 1D6 points de Santé Mentale.

S'ils échouent et que l'Horreur se manifeste quelque part dans Arkham, avec un nombre de morts élevé, ils



doivent chacun effectuer un test de Santé Mentale alors qu'ils prennent conscience de leur échec à empêcher la perte de vies humaines (perte 1D3/1D10 points de Santé Mentale). Si l'Horreur se manifeste à l'extérieur d'Arkham, où les effets sont minimisés, avec peu de perte en vies humaines, appliquez à la place une perte de 0/1D4 points de Santé Mentale.

Une fois la poussière retombée

Si le gardien souhaite poursuivre l'histoire jouée dans ce scénario, il peut envisager les possibilités suivantes pour concevoir de nouvelles aventures pour nos investigateurs.

Les autres acheteurs : Mise à part la proposition d'Abner Wick, Leiter a été assailli de toutes parts par des offres faites pour les Papiers en provenance de tout un éventail de personnes peu recommandables. Même si ces dernières sont restées dans l'ombre durant le scénario, elles peuvent décider de prendre désormais une part active dans la détermination du destin des Papiers et de Leiter. Peut-être se joignent-elles aux investigateurs et, ce faisant, les attirent vers une nouvelle série d'événements mystérieux.

Abner Wick : Selon des événements du scénario, les activités et intérêts personnels d'Abner Wick fournissent une riche source d'inspiration pour le gardien. Les investigateurs pourraient découvrir son nom dans le cadre d'un autre scénario qui ramènerait aux *Babioles négligées* et aux affreuses grottes en dessous.




BANDAGES

Annexes

Jamais un homme sain d'esprit ne s'était tenu en un équilibre si précaire face aux arcanes de l'entité première, jamais un cerveau organique n'avait été si près d'une destruction absolue aux mains d'un chaos transcendant toute forme, toute force et toute symétrie.

— H. P. Lovecraft,
Celui qui chuchotait dans les ténèbres

Glossaire

Liste alphabétique des termes employés dans ***L'Appel de Cthulhu***.

1D100 : ces jets de dés se font avec un dé de dizaine et un dé d'unité (cf. page 12).

1D4, 1D6, 1D8, 1D10, etc. : notation désignant un nombre et un type de dés.

Aides de jeu : des documents ou d'autres objets préparés par le gardien à destination des joueurs. Contiennent souvent des indices.

APP : apparence, une *caractéristique*.

Aventure : *voir scénario*.

Barrière : lors d'une poursuite, un lieu susceptible de bloquer la progression des antagonistes (cf. page 124).

Blessure grave : lorsqu'un investigateur perd en une seule attaque au moins la moitié de son *total de points de vie*, il reçoit une blessure grave. Si ses points de vie sont réduits à zéro, il est mourant (cf. page 108). À la fin de chaque semaine, il a droit à un test de guérison.

Bout portant : quand un investigateur tire sur une cible distante d'un dixième de sa DEX en mètres ou moins, il bénéficie d'un *dé bonus* (cf. page 81).

Caractéristiques : un investigateur possède huit caractéristiques fondamentales : la force (FOR), la constitution (CON), la taille (TAI), l'intelligence (INT), le pouvoir (POU), la dextérité (DEX), l'apparence (APP) et l'éducation (ÉDU). On en déduit les valeurs dérivées que sont la Santé Mentale, les points de magie, les points de vie. Leur valeur s'exprime sous forme de pourcentage (cf. page 26).

Capital : se déduit du *crédit*. Richesse placée dans des investissements, que l'on ne peut libérer immédiatement (cf. page 36).

Carrure : agrégation de la taille, de la force et de la solidité. Valeur commune aux êtres vivants et aux objets inanimés, permettant une comparaison rapide.

Chance : mesure la bonne fortune d'un investigateur.

Chances de base : pourcentage de chance de réussite pour un investigateur sans formation particulière. Les compétences les plus impénétrables à des novices ont des chances de base de 1 %. Les chances de base sont indiquées entre parenthèses après le nom de chaque compétence sur la fiche d'investigateur (cf. page 438).

Cinquième : seuil égal à une valeur de caractéristique ou de compétence divisée par cinq, et arrondie à l'entier inférieur. Sert aux tests de difficulté extrême.

Cocher : voir *croix*.

Combat à distance : toute forme de combat impliquant d'envoyer des projectiles vers son adversaire.

Combat rapproché : toute forme de combat impliquant de frapper son adversaire avec une arme tenue en main.

Compétence : ensemble de connaissances, de savoir-faire et de talent naturel utiles aux investigateurs dans leurs enquêtes. Leur valeur s'exprime sous forme de *pourcentage*.

Compétences sociales : désigne le Baratin, le Charme, l'Intimidation et la Persuasion.

CON : constitution, une *caractéristique*.

Conséquence : résultat négatif d'un *test redoublé raté* (cf. page 190).

Corps à corps : mode de combat à mains nues ou à l'aide d'armes rudimentaires ou improvisées, comme les couteaux et les battes de baseball (cf. page 91).

Couvert : une cible consciente d'une attaque imminente peut réagir en plongeant à l'abri. Elle effectue alors un jet d'Esquive (cf. page 59).

Crédit : compétence déterminant les richesses de l'investigateur, soit en *espèces*, soit en *capital*, ainsi que son niveau de vie général et ses dépenses courantes (cf. page 56).

Crise de folie : voir *folie passagère*.

Critique : sur 1D100, un résultat de 01 est toujours une réussite, souvent la meilleure issue possible (cf. page 79).

Croix : à chaque utilisation réussie d'une compétence, un joueur peut cocher la case attenante sur sa fiche d'investigateur. Lors de la prochaine phase de développement, il pourra échanger chaque croix contre un *test d'expérience*. Les compétences crédit et Mythe de Cthulhu ne reçoivent jamais de croix (cf. page 63).

Croyant : il est possible de se renseigner sur le Mythe de Cthulhu à partir de sources indirectes, comme des ouvrages, sans croire à sa réalité. Cependant, dès qu'un *sceptique* rencontre les forces du Mythe en personne, il devient croyant (cf. page 166).

Cthulhu : création d'H. P. Lovecraft dans ses récits, il est réapparu chez de nombreux autres auteurs. (nous prononçons « k-THOUL-hou »).

Dé (D) : polyèdres numérotés qu'on lance pour déterminer l'issue d'une action.

Dé bonus : avantage accordé par le gardien sur un test de compétence ou de caractéristique. Se traduit par un dé de dizaine supplémentaire, en plus des deux dés de pourcentage habituels. On garde la dizaine la plus basse, qui donne le meilleur résultat (cf. page 81).

Dé malus : désavantage imposé par le gardien sur un test de compétence ou de caractéristique. Se traduit par un dé de dizaine supplémentaire, en plus des deux dés de pourcentage habituels. On garde la dizaine la plus haute, qui donne le pire résultat (cf. page 81).

Dégâts : les attaques réussies et les accidents infligent des blessures plus ou moins importantes, sous forme de points de dégâts, qui sont retranchées aux points de vie.

Dégâts ordinaires : quand une attaque inflige moins de la moitié du *total de points de vie* de sa cible, les dégâts n'ont pas d'effet particulier. Un investigateur n'ayant reçu que des dégâts ordinaires ne peut pas en mourir (cf. page 107).

Délire : un investigateur dément est parfois sujet à des hallucinations ou des illusions sensorielles, ce qui se traduit par de fausses informations données par le gardien. Le joueur peut demander un *test de Réalité* (cf. page 148).

Demi : seuil égal à une valeur de caractéristique ou de compétence divisée par deux, et arrondi à l'entier inférieur. Sert aux tests de difficulté majeure.

Dés de pourcentage : voir *1D100*.

DEX : dextérité, *une caractéristique*.

Difficulté : un test peut avoir une difficulté ordinaire, majeure ou extrême (cf. page 74).

EDU : éducation, une *caractéristique*.

Empalement : une attaque inflige des dégâts plus importants en cas de réussite extrême. L'arme ou la balle touche une zone vitale (cf. page 92).

Espèces : se déduit du *crédit*. Richesse immédiatement disponible, qu'un investigateur dépense à sa guise (cf. page 36).

Esquive : compétence permettant d'éviter les attaques rapprochées et de se mettre à couvert face à une arme à distance (cf. page 59).

Étude : une lecture complète et méticuleuse d'un ouvrage du Mythe. Un investigateur peut mener plusieurs études du même tome, mais elles prennent chacune deux fois plus de temps (cf. page 160).

Folie passagère : crise de démence suivant immédiatement une folie. Peut se résoudre en temps réel ou en résumé, selon la situation (cf. page 141).

Folie permanente : si sa Santé Mentale tombe à zéro, un investigateur sombre définitivement dans la folie, et peut finir ses jours dans un asile. Il n'est plus jouable (cf. page 141).

Folie persistante : provoquée par la perte d'au moins un cinquième des points de Santé Mentale actuels en une seule journée, et dure jusqu'à ce que l'investigateur soit soigné ou se remette de lui-même (cf. page 140).

Folie temporaire : quand un investigateur perd au moins 5 points suite à un test de Santé Mentale, il subit un traumatisme émotionnel. S'il réussit un test d'INT, il comprend pleinement ce qu'il a vu et devient fou pendant 1D10 heures (cf. page 140).

FOR : force, une *caractéristique*.

Gardien : la personne maîtrisant la partie. Le gardien connaît les secrets du scénario, décrit les scènes et contrôle les personnages non-joueurs et les monstres. Il arbitre les discussions sur les règles, avec équité et intégrité.

Gardien des arcanes : voir *gardien*.

Guérison : un investigateur n'ayant pas reçu de *blessure grave* récupère 1 point de vie par jour, sinon il doit effectuer un test. Les compétences Premiers soins et médecine accélèrent la guérison.

Histoire : voir *scénario*.

Impact : valeur fixe ou jet de dés que l'on ajoute aux dégâts des attaques rapprochées (cf. *Table I : Impact et carrure*, page 30).

Inconscient : lorsqu'un investigateur reçoit une blessure grave, il doit réussir un test de CON pour éviter de tomber inconscient pour une durée fixée par le gardien. Un test de Premiers soins ou de médecine peut l'aider à revenir à lui (cf. page 110).

Indice immanquable : le gardien peut décider qu'un indice est trop important pour que les investigateurs passent à côté et le donner à un joueur (cf. page 189).

Indice insaisissable : le gardien peut décider de ne pas communiquer un indice insaisissable si les investigateurs ratent leurs *tests de Perception* (cf. page 189).

INT : intelligence, une *caractéristique*.

Intérêts personnels : lors de la création d'un investigateur, le joueur peut répartir INT x2 points parmi les compétences de son choix (cf. page 31).

Investigateur : le personnage d'un joueur de ***L'Appel de Cthulhu***.

Lecture initiale : la première lecture d'un ouvrage du Mythe, pour en saisir le contenu. Confère un gain réduit en Mythe de Cthulhu. Si le lecteur est *croyant*, il perd des points de Santé Mentale (cf. page 159).

Lieu : unité de déplacement lors d'une poursuite (cf. Chapitre 7 : *Poursuites*).

Limites humaines : un investigateur ne peut pas affecter un adversaire dont la caractéristique dépasse la sienne de 100 ou plus (cf. page 79).

Magie approfondie : voir *version approfondie*.

Maladresse : sur 1D100, un résultat de 96-100 (si le seuil de réussite est inférieur à 50) ou 100 (s'il est au moins égal à 50) est toujours un échec, souvent la pire issue possible (cf. page 79).

Manœuvre de combat : utilisation d'une compétence de Combat rapproché n'ayant pas pour objectif d'infliger des dégâts. Comprend la lutte, la bousculade, le désarmement, etc. (cf. page 94).

Médecine : compétence utilisée pour rendre 1D3 points de vie à un blessé ou stabiliser un mourant (cf. page 108). Voir *guérison*.

Mort : la mort menace un investigateur *mourant* s'il ne reçoit pas des Premiers soins rapidement. Par ailleurs, quand un investigateur perd en une fois plus de dégâts que son total maximum de points de vie, la mort est immédiate et inévitable (cf. page 110).

Mourant : état d'un investigateur tombé à zéro *point de vie* après avoir reçu une *blessure grave* (cf. page 108).

Mythe de Cthulhu (1) : mythologie de l'univers des nouvelles et romans du maître de Providence et de ses successeurs (cf. Chapitre 2 : *H. P. Lovecraft et le Mythe de Cthulhu*).

Mythe de Cthulhu (2) : compétence donnant les chances de connaître les véritables dieux, entités, monstres et savoirs ésotériques du cosmos (cf. page 62).

Mythe de Cthulhu (3) : degré de complétude d'un ouvrage du Mythe (cf. page 160).

Niveau de difficulté : voir *difficulté*.

Niveau de réussite : voir *réussite*.

<< ce qu'un joueur souhaite obtenir grâce à un test de compétence (cf. page 79).

Obstacle : lors d'une poursuite, un lieu susceptible de provoquer dégâts ou ralentissement, et nécessitant un test de compétence (cf. page 123).

Occupation : l'activité d'un investigateur.

Ordre de DEX : sert durant les combats et les poursuites. Les antagonistes agissent en ordre décroissant de DEX, de la plus haute à la plus basse (cf. page 90).

Ouvrage du Mythe : un livre renfermant le savoir interdit du Mythe de Cthulhu, dont la lecture confère généralement un gain de compétence et de sortilèges.

Perception : voir *tests de Perception*.

Perte de Santé Mentale (SAN) : montant déduit de la Santé Mentale d'un investigateur suite à une scène terrifiante et traumatisante, comme la découverte d'un monstre (cf. page 138).

Phase de développement : période de jeu durant laquelle les joueurs font leurs *tests d'expérience* et ont l'occasion de modifier leur profil, entre autres activités. A normalement lieu à la fin d'une partie ou après la conclusion d'un scénario (cf. page 83).

PNJ : personnage non-joueur, interprété par le *gardien*.

Points de magie : représentent les fluctuations du pouvoir potentiel de tous les êtres intelligents, dont les humains. On les dépense lors de l'incantation de sortilèges. Si les points de magie tombent à zéro, les dépenses suivantes sont déduites des points de vie. Les points de magie se récupèrent au rythme d'un par heure (cf. page 162).

Points de Santé Mentale (SAN) : mesure l'équilibre mental d'un investigateur. À la création, ils sont égaux à la valeur de POU. En jeu, un investigateur peut perdre ou gagner des points de Santé Mentale, mais ils ne se régénèrent pas naturellement. Ils ne peuvent jamais dépasser la *Santé Mentale maximale* (cf. page 140).

Points de vie (PV) : leur total dépend de la CON et la TAI. Les coups font perdre des points de vie (cf. page 30).

POU : pouvoir, une *caractéristique*.

Pourcentage : les caractéristiques et les compétences sont exprimées sous la forme de pourcentages (%).

Poursuite : scène voyant s'affronter un fuyard et un poursuivant dans une suite de lieux prédéterminés. Peut se dérouler à pied ou dans un véhicule (cf. page 132).

Préfigurer : quand un joueur redouble un test, avant de lancer les dés, le gardien peut préfigurer les conséquences d'un échec et donner des indications plus ou moins claires sur le sort qui l'attend s'il échoue à nouveau (cf. page 77).

Premiers soins : compétence utilisée pour rendre 1 point de vie à un blessé ou stabiliser un mourant (cf. page 65). Voir guérison.

Profession : voir *occupation.*

Profil : ensemble des aspects d'un investigateur. Aide à fixer son caractère.

Protection : réduit le montant de dégâts reçus. Correspond à une armure, comme un gilet pare-balles, ou à une cuirasse naturelle, comme le cuir écailleux d'un monstre. La valeur d'une protection se déduit du total de points de dégâts infligés par une attaque, avant de les appliquer aux points de vue (cf. page 96).

Redoublement : voir *test redoublé.*

Règle optionnelle : remplaçant ou complétant les règles habituelles, le gardien les applique à sa guise.

Réussite : un test peut se conclure par un échec ou une réussite ordinaire, majeure ou extrême (cf. page 82). Lors d'un test opposé, une réussite extrême bat une majeure, une majeure bat une ordinaire et une ordinaire un échec.

Réussite extrême : un jet de compétence se conclut par un succès extrême si le résultat des dés est inférieur ou égal au *cinquième* de la compétence ou de la caractéristique (cf. page 80). Voir *difficulté.*

Réussite majeure : un jet de compétence se conclut par un succès majeur si le résultat des dés est inférieur ou égal au *demi* de la compétence ou de la caractéristique (cf. page 80). Voir *difficulté.*

Réussite ordinaire : un jet de compétence se conclut par un succès ordinaire si le résultat des dés est inférieur ou égal à la compétence ou à la caractéristique (cf. page 80). Voir *difficulté.*

Round de combat/de poursuite : unité de temps élastique, permettant à chacun d'agir, de se déplacer et d'attaquer. Au cours d'un round, les actions sont résolues par ordre de DEX décroissante, de la plus haute à la plus basse (cf. page 90).

Santé Mentale maximale : égale à 99 moins le niveau en Mythe de Cthulhu (cf. page 140).

Santé Mentale : un investigateur débutant est toujours sain d'esprit. En perdant des points de Santé Mentale, il peut être victime de *folie temporaire, persistante* ou *permanente*. Voir *points de Santé Mentale.*

Scénario : une histoire à jouer, présentée et organisée pour le jeu de rôle, comprenant la description des lieux et des intervenants, le déroulement des évènements, les fiches des adversaires, les éventuels sorts et règles spéciales, ainsi que des *aides de jeu* à distribuer aux joueurs. Peut être conçue et rédigée par le gardien ou publiée dans une revue ou un supplément de ***L'Appel de Cthulhu.***

Sceptique : investigateur refusant de croire les fadaises qu'il a lues dans des ouvrages du Mythe (cf. page 166). Voir *croyant.*

Se mettre à couvert : voir *couvert.*

Sous-nombre : quand un investigateur a déjà évité ou rendu les coups une fois, les attaques le visant bénéficient d'un *dé bonus.* Les créatures disposant de plusieurs attaques par round peuvent éviter ou rendre les coups autant de fois qu'elles ont d'attaques avant de subir ce malus (cf. page 96).

Surprise : une attaque totalement inattendue peut prendre la cible par surprise (cf. page 95).

TAI : taille, une *caractéristique.*

Test combiné : consiste à comparer un seul jet de dé à deux compétences différentes. Selon la situation, le test combiné exige qu'un seul ou tous les jets soient réussis (cf. page 49).

Test d'expérience : si le jet d'1D100 est strictement supérieur au niveau actuel de la compétence, celui-ci augmente de 1D10 points (cf. page 30).

Test d'idée : quand les joueurs sont bloqués, ils peuvent faire un test d'Idée pour obtenir un coup de pouce du gardien (cf. page 186).

Test de chance : détermine l'issue d'évènements ne dépendant en rien de l'investigateur (cf. page 80).

Test de compétence : jet d'1D10, comparé à la valeur d'une caractéristique ou d'une compétence. Voir *Réussite.*

Test de connaissance : test d'ÉDU servant à obtenir des informations de culture générale (cf. page 80).

Test de Perception : regroupe les tests de Trouver Objet Caché, Psychologie et Écouter, ainsi que certaines applications de Pister.

Test de Réalité : le joueur d'un investigateur dément peut demander un test de Santé Mentale s'il pense être victime d'un *délire* (cf. page 148).

Test de Santé Mentale (SAN) : jet d'1D100, comparé aux *points de Santé Mentale* actuels de l'investigateur. Une réussite induit une perte limitée ou nulle. Un échec rapproche l'investigateur de la folie (cf. page 138).

Test opposé : les antagonistes effectuent chacun un jet, puis comparent leurs réussites. Le meilleur niveau l'emporte (cf. page 80). Voir *réussite.*

Test redoublé : un joueur venant de rater un test de compétence a le choix de faire une deuxième tentative, à condition de la justifier. Un échec sur un test redoublé a des conséquences plus graves que le test initial. Les tests de chance, de Santé Mentale, de combat et de poursuite ne peuvent pas être redoublés (cf. page 76). Voir *préfigurer.*

Tome du Mythe : voir *ouvrage du Mythe.*

Total de points de vie : le nombre maximal de points de vie d'un investigateur, lorsqu'il est en pleine forme.

Version approfondie : une variante plus efficace d'un sortilège (cf. page 226).

Conversion depuis les éditions précédentes

Les lecteurs habitués aux versions précédentes auront sûrement remarqué les quelques changements apportés à l'occasion de cette septième édition. Nous avons fait en sorte que tous les ouvrages publiés pour les anciennes éditions restent compatibles avec un minimum de travail d'adaptation. Vous trouverez ici toutes les modifications à apporter et les explications qui les justifient.

Conversion des investigateurs

Suivez ces instructions pour convertir vos anciens investigateurs à la nouvelle édition. Étant donné leur espérance de vie, il est peu probable que ce soit un problème pour beaucoup de nos lecteurs !

Caractéristiques

Nous avons fait le choix d'unifier les valeurs des caractéristiques et des compétences. Ainsi, il est plus simple de les comparer et d'effectuer des tests opposés entre les uns et les autres.

L'idée est de faire les calculs durant la création de personnage, plutôt qu'au beau milieu de la partie. Il n'est pas obligatoire de noter tous les demis et cinquièmes, mais nous avons constaté que cela fait gagner du temps de jeu, surtout quand le gardien demande aux joueurs de faire un test et d'annoncer la qualité de la réussite.

Nous avons également décidé de faire de la chance une caractéristique à part du POU, ce dernier ayant déjà un rôle primordial dans les règles. Pour cette raison, la chance est maintenant tirée aux dés (3D6) x5.

L'ÉDU n'est plus la seule caractéristique à générer des points de compétence. Ainsi, les personnages ayant des occupations manuelles ou sociales peuvent avoir un niveau scolaire modeste, tout en étant doués dans leur domaine. De plus, ce changement donne plus de valeur à l'APP.

Nous avons envisagé l'idée d'associer une caractéristique à chaque compétence, comme la DEX pour l'esquive. On pourrait par exemple lier les chances de base de Charme au cinquième de l'APP, ou celles de Sauter au cinquième de la FOR. En fin de compte, nous y avons renoncé, pour trois raisons.

- Utiliser les valeurs de caractéristique complique la création de personnage.
- Le cinquième d'une caractéristique va de 3 à 18. La différence n'est pas significative si vous aviez de toute façon décidé de dépenser des points dans cette compétence.
- Les caractéristiques interviennent déjà de façon limitée dans le nombre de points de compétence, avec les nouvelles formules dépendant de l'occupation.

Pour autant, nous avons conservé le lien entre l'esquive et la DEX, qui existe depuis toujours.

Les anciennes caractéristiques FOR, DEX, CON, TAI, INT, POU et ÉDU correspondent au cinquième de la septième édition. Multipliez-les par cinq pour obtenir les valeurs entières (ou prenez directement les attributs correspondants dans la version SD), puis divisez-les par deux (en arrondissant à l'entier inférieur) pour les demi-valeurs.

Attention, les valeurs d'ÉDU supérieures à 18 suivent des règles de conversion légèrement différentes. Consultez la table de l'encart ci-contre.

Les points de Santé Mentale et de magie peuvent être laissés tels quels. La caractéristique SAN ne servait que pour déterminer les points de Santé Mentale initiaux, elle n'est plus utilisée.

CARACTÉRISTIQUES

6e édition	7e édition
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100

Âge

Les règles sur le vieillissement des éditions précédentes n'étaient pas tout à fait les mêmes que celles de la septième édition. Elles sont toutefois suffisamment semblables pour qu'il ne soit pas nécessaire de s'en préoccuper.

Impact

Le bonus aux dégâts des éditions précédentes, appelé impact dans l'édition SD et la septième édition, est inchangé s'il est positif. Consultez l'encart pour les bonus négatifs, qui ne sont plus exprimés s forme de dés.

IMPACT

6e édition	7e édition
-1D4	-1
-1D6	-2

ÉDUCATION

6e édition	7e édition
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Points de vie

Dans la septième édition, les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par 10, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, un fanatique ayant une CON de 60 et une TAI de 65 aura 125 / 10 points de vie, soit 12,5, que l'on arrondit à 12.

Dans les éditions précédentes, les points de vie étaient la moyenne de la CON et la TAI, arrondie à l'entier supérieur. Ainsi, le même fanatique aurait une CON de 12 et une TAI de 13, soit une moyenne de 12,5 que l'on arrondit à 13. Cette différence d'arrondi fait que certains ennemis et personnages non-joueurs auront un point de vie de moins dans la septième édition par rapport aux précédentes. Nous recommandons au gardien d'ignorer cette différence minime pour les monstres et les ennemis.

Carrure

Nouveauté de la septième édition, la carrure est utilisée lors des manœuvres de combat et des poursuites. Elle se calcule à partir de la FOR et la TAI (cf. *Impact et carrure*, page 30).

Déplacement

Dans la sixième édition, tous les êtres humains partagent la même valeur de déplacement : 8. Dans la septième édition, elle varie en fonction des caractéristiques physiques et de l'âge (cf. *Déplacement*, page 30).

Compétences

Pour les nombreuses compétences inchangées dans la septième édition, il suffit de recopier les valeurs de l'ancien investigateur. Par contre, les points dépensés dans une compétence disparue forment une « réserve », où ils seront redistribués ensuite. Lors de la constitution de cette réserve, faites attention à ne pas inclure les chances de base.

Cette réserve est redistribuée entre les compétences de la septième édition, afin de créer un personnage similaire à l'original. Pensez en priorité aux nouvelles compétences sociales de cette édition, Charme et Intimidation.

Certaines compétences ont fusionné, notamment quand la maîtrise de l'une aurait logiquement dû s'appliquer à une autre spécialité plus restreinte. C'était le cas de « Fusil » et « Fusil de chasse ». Les deux armes sont différentes sur bien des points, mais face à un fusil, une personne sachant tirer au fusil de chasse est avantagée par rapport à un novice complet.

Les points versés dans la réserve à cause de compétences fusionnées peuvent être redistribués librement, au choix du joueur.

Toutefois, le gardien imposera certainement une limite de 75 % sur les compétences initiales.

Avec l'accord du gardien, des points peuvent être transférés d'une compétence à l'autre, pour équilibrer les forces d'un investigateur.

Une liste complète des évolutions des compétences se trouve dans l'encart ci-après.

Crédit

Si la fiche de votre investigateur indique déjà sa richesse, elle reste inchangée. Sinon, vous pouvez la calculer en fonction de son crédit (cf. page 31).

Compétences de combat

Dans les éditions précédentes, il existait une compétence distincte pour chaque type de combat à mains nues : coup de pied, coup de poing, coup de tête, lutte, arts martiaux. Ils sont maintenant regroupés en une seule compétence : Combat rapproché (corps à corps). Selon les tailles et les positions respectives des antagonistes, il sera parfois plus pertinent de donner un coup de tête, parfois un coup de pied. Nous avons apporté cette modification pour vous encourager à décrire des attaques intéressantes et pertinentes, plutôt que de choisir systématiquement votre meilleure compétence.

Les armes basiques que sont les couteaux et les matraques sont également incluses dans cette spécialité. Si votre investigateur est attaqué, il peut attraper un couteau de cuisine au lieu d'être condamné à se défendre à mains nues. Un personnage doué pour la bagarre saura ainsi se servir au mieux des armes improvisées.

Auparavant, fusil et fusil de chasse étaient des compétences distinctes. Elles sont maintenant réunies dans une même spécialité. En sixième édition, Archie avait 40 % en fusil et 70 % en fusil de chasse. Les chances de base de ces compétences étaient de 25 % pour la première et 30 % pour la seconde. Cela signifie qu'Archie les a augmentées respectivement de 15 % et 40 %.
En septième édition, les chances de base de Combat à distance (fusils) sont de 25 %, auxquelles on ajoute la plus importante des deux valeurs (40 %) pour obtenir un niveau de compétence de 65 %. Les 15 % restants vont dans la réserve d'Archie, qui peut les consacrer aux compétences de son choix.

Conversion des personnages non-joueurs, des monstres, des animaux et des divinités anciennes

Pour les PNJ humains possédant une fiche complète, vous pouvez suivre la même procédure que pour les investigateurs. Cependant, la plupart sont moins détaillés, vous permettant plutôt d'appliquer la même conversion que les monstres.

Caractéristiques : Multipliez par 5 les valeurs des caractéristiques des éditions précédentes, ou gardez simplement l'attribut correspondant dans les scénarios de Sans-Détour. Comme les valeurs servent principalement à fixer le niveau de difficulté des tests de joueurs, il est inutile de noter leurs demis et cinquièmes.

Compétences : La majorité des monstres et beaucoup de PNJ n'ont que quelques compétences, qui sont généralement toujours d'actualité dans la septième édition. Si une fiche indique une compétence n'ayant plus cours, remplacez-la par une autre équivalente.

Compétences de combat : Nombreuses sont les créatures à afficher des types d'attaques variés. Le plus souvent, vous pouvez les fusionner en une unique attaque de Combat rapproché. Son niveau sera égal au plus élevé des pourcentages de ses attaques précédentes. L'attaque « Coup de poing » est une exception. Ses chances de base étaient précédemment de 50 %, mais elles ne sont plus que de 25 %. Pour être juste envers les joueurs, il convient de réduire le niveau de cette attaque de 25 %.

Nombres d'attaques par round : Relisez la description du monstre pour déterminer le nombre d'attaques possibles par round. Certaines peuvent être limitées à un certain nombre d'utilisations dans le même round.

Autres formes d'attaques : Plusieurs monstres disposent d'attaques uniques. Autant que possible, notamment pour les griffes et les tentacules, assimilez-les à la compétence générale Combat rapproché, en ajoutant quelques remarques sur la façon particulière de décrire ces attaques. Si une attaque a d'autres effets qu'une simple perte de points de vie, vous pouvez créer une manœuvre de combat (cf. page 94) ayant des effets similaires. S'ils saisissent ou bousculent leurs cibles, cette solution est la plus adaptée. La manœuvre se fait avec la compétence Combat rapproché de la créature. N'oubliez pas de multiplier d'éventuels effets sur une caractéristique par 5. Pour les pertes de points de caractéristique, trouvez une combinaison de dés s'approchant de l'intervalle désiré.

Autres valeurs : L'impact, les points de vie, la protection et le MVT sont inchangés.

ÉDUCATION

6e édition	7e édition
—	Estimation
—	Charme
—	Survie
Photographie	Arts et métiers (photographie)
Coup de poing	Combat rapproché (corps à corps)
Coup de pied	Combat rapproché (corps à corps)
Coup de tête	Combat rapproché (corps à corps)
Lutte	Combat rapproché (corps à corps)
Couteau	Combat rapproché (corps à corps)
Arts martiaux	Combat rapproché (corps à corps)
Fusil	Combat à distance (fusils)
Fusil de chasse	Combat à distance (fusils)
Test d'idée	Test d'intelligence [souvent] ou test d'Idée [rare]
Histoire naturelle	Naturalisme
Discussion	Persuasion
Marchandage	Persuasion
Éloquence	Persuasion
Astronomie	Sciences (astronomie)
Biologie	Sciences (biologie)
Chimie	Sciences (chimie)
Géologie	Sciences (géologie)
Pharmacologie	Sciences (pharmacologie)
Physique	Sciences (physique)
Camouflage	Pickpocket
Se cacher	Discrétion



Adaptons un sombre rejeton de Shub-Niggurath d'après sa fiche de la sixième édition. Pour commencer, multiplions ses caractéristiques moyennes par 5. Quand deux valeurs sont indiquées, vous pouvez prendre indifféremment l'une ou l'autre.

	6e		7e
FOR	44	x5 =	FOR 220
CON	16–17	x5 =	CON 82
TAI	44	x5 =	TAI 220
DEX	16–17	x5 =	DEX 82
INT	14	x5 =	INT 70
POU	17–18	x5 =	POU 90

Voici ses informations de combat dans la sixième édition :

- Piétinement 40 %, 2D6 points de dégâts + impact
- Tentacule 80 %, dégâts égaux à l'impact + absorption de FOR
- Piétinement : Un sombre rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de forts grognements et mugissements.
- Tentacules : Chaque rejeton possède quatre tentacules plus épais que les autres dont il se sert en combat. Ces appendices sont capables de frapper simultanément (pour blesser, saisir ou capturer) plusieurs adversaires, si tel est le souhait du monstre.
- Bouche-suçoir : Un personnage happé est aussitôt apporté à l'une des bouches-suçoirs du chevreau et commence alors à perdre 1D3 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement.

Pour la septième édition, nous devons d'abord déterminer un nombre d'attaques par round. Le texte nous informe que le rejeton attaque quatre fois avec ses tentacules et une fois avec ses sabots, ce qui fait cinq attaques par round :

Attaques par round : 5. Il ne peut utiliser son attaque de piétinement qu'une fois par round.

Puis, intéressons-nous au Combat rapproché. Ses attaques les plus courantes sont les coups de tentacules, ce qui fixe sa compétence Combat rapproché à 80 %. Ajoutons-y quelques conseils sur la façon dont il se bat, pas exclusivement à l'aide de ses tentacules d'ailleurs. Le gardien peut décrire des attaques de ce genre, mais s'il souhaite varier ses descriptions, il peut aussi glisser des coups de sabots ou des écrasements.
L'une des techniques du sombre rejeton consiste à saisir un investigateur dans ses tentacules. Cela correspond à une manœuvre de combat, utilisant sa compétence générale. Donc, pas besoin de lui ajouter une compétence spécifique. Multipliée par 5, l'absorption d'1D3 points de FOR donne un intervalle allant de 5 à 15, ce que nous traduisons par 1D10+5.

Options de Combat rapproché : Au milieu de sa masse de tentacules, un sombre rejeton possède généralement quatre appendices sinueux et plus épais. Il s'en sert pour frapper ses adversaires et les blesser. Il peut également donner des coups de sabots ou écraser ses ennemis sous son poids.

Saisir (manœuvre) : À l'aide de ses tentacules, un sombre rejeton peut saisir jusqu'à quatre victimes. Une fois happée, la proie est aussitôt apportée à l'une des bouches-suçoirs du chevreau et commence alors à perdre 1D10+5 points de FOR par round. Cette perte est définitive, les points de FOR absorbés de cette manière ne pouvant jamais être restaurés. Une victime qui se fait ainsi dévitaliser n'a d'autre possibilité que de hurler et de se débattre inefficacement.

Piétiner : Un sombre rejeton peut également piétiner ses proies avec ses énormes sabots, une action qu'il accompagne généralement de forts grognements et mugissements. Il peut ainsi écraser jusqu'à 1D4 adversaires humains, s'ils se tiennent suffisamment près les uns des autres.
- Combat rapproché 80 % (40/16), impact
- Saisir (manœuvre) immobilisé et maintenu, perte de 1D10+5 points de FOR par round
- Piétinement 40 % (20/8), 2D6 points de dégâts + impact

Conversion des scénarios

Pour les amateurs de ***L'Appel de Cthulhu***, l'un des points forts du jeu est la richesse de sa gamme de scénarios et de campagnes. Tous peuvent être joués avec la septième édition sans grandes modifications de règles.

Tests d'idée

Dans la septième édition, il est important de faire la distinction entre un test d'intelligence et un test d'Idée.
Les anciens scénarios utilisaient fréquemment les tests d'idée pour remettre les joueurs dans le droit chemin. Ici interviennent deux règles de la septième édition. Tout d'abord, vous pouvez décider de donner certains indices aux joueurs sans leur faire faire de test (cf. *Indices immanquables*, page 189). D'autre part, les effets du nouveau test d'Idée (cf. page 186) sont bien plus significatifs que celui des éditions précédentes. Il faut l'utiliser avec parcimonie.

- Le gardien peut demander un test d'intelligence (INT) à un investigateur pour résoudre un casse-tête intellectuel quelconque.

- Les joueurs peuvent demander un test d'Idée lorsqu'ils ont l'impression d'être bloqués dans leur enquête. Peut-être ont-ils raté un indice capital, ou ne savent-ils plus quoi faire… En tout cas, la partie est arrivée à un cul-de-sac. Le test d'Idée donne une chance au gardien de les remettre sur les rails.

Modificateurs de compétence

Des modificateurs réduits (+5 % ou moins) peuvent être simplement ignorés. Un dé bonus correspond approximativement à un bonus de +20 %, tandis qu'un dé malus vaut un –20 %.
Si un modificateur semble important au gardien, il peut changer la difficulté du test ou appliquer un dé bonus ou malus, selon la situation. Cela peut rendre certains passages plus difficiles que dans la version d'origine, mais les joueurs ont maintenant la possibilité de redoubler les tests.

Voici un paragraphe des Oripeaux du roi : « Si l'entretien se déroule bien, et que l'investigateur peut fournir des preuves de son intérêt professionnel pour l'université et son expédition, ou qu'il réussit un test de Baratin (à –10 % s'il passe par l'intermédiaire d'un interprète), Bacci sera bienveillant. »
Si les investigateurs passent effectivement par un interprète, le gardien peut augmenter la difficulté, d'ordinaire à majeure, plutôt que d'appliquer un modificateur.

Compétences sociales

Quand un scénario demande un test de Baratin, Marchander ou Persuasion, demandez-vous si le Charme ou l'Intimidation ne sont pas appropriés. Le contexte dictera souvent votre réponse, mais faites preuve de souplesse face à l'imagination de vos joueurs. Ils trouveront toujours des moyens de vous surprendre.

> Considérons l'exemple de Bacci, ci-avant. Cherchant à l'intimider, un joueur entre dans son bureau un pistolet à la main et lui crie dessus en italien. Le gardien se réfère à *Fixer la difficulté des compétences sociales* (page 82). Le scénario ne donne pas les compétences de Bacci, mais c'est un universitaire et le gardien estime qu'il doit avoir moins de 50 % en Intimidation et en Psychologie. La difficulté de base est donc ordinaire. Bacci est réticent à l'idée de divulguer des détails de l'expédition à n'importe qui, mais ce n'est pas non plus d'une importance vitale à ses yeux. Le fait d'avoir une arme braquée sur lui devrait abaisser le niveau de difficulté. Le gardien décide que le joueur réussira, à moins d'obtenir une maladresse sur son test d'Intimidation. Et c'est justement ce qui arrive ! Bacci appelle à l'aide en empoignant l'arme. Le dialogue a dégénéré en combat… Premier round !

Redoubler un test

La possibilité ne sera jamais mentionnée dans les scénarios des éditions précédentes. Parfois, le texte donnera une indication des conséquences d'un échec. À vous de voir si elles doivent s'appliquer immédiatement, ou si elles correspondent plutôt à un redoublement raté.

Test de caractéristique

Quand un scénario exige un test de caractéristique, adaptez la difficulté selon les recommandations suivantes :

- Caractéristique x1 (par ex., FOR x1 ou POU x1) : test extrême, sous un cinquième de la caractéristique.
- Caractéristique x2 ou x3 (par ex., FOR x3 ou POU x2) : test majeur, sous la moitié de la caractéristique.
- Caractéristique x4, x5 ou x6 (par ex., FOR x5 ou POU x4) : test ordinaire, sous la caractéristique.
- Caractéristique x7 ou x8 (par ex., FOR x8 ou POU x7) : test ordinaire, avec un dé bonus.

Tests opposés et table de résistance

La septième édition n'emploie pas la table de résistance des versions précédentes, mais plutôt des tests opposés. Les antagonistes effectuent chacun un test de compétence ou de caractéristique, puis on compare leurs réussites. Le meilleur niveau l'emporte. Toute mention d'un test de résistance ou de la table de résistance dans un ancien scénario doit être remplacée par un test opposé. Ainsi, « un jet sur la table de résistance contre une FOR de 16 » devient « un test opposé contre une FOR de 80 ». De même, « battre le POU de 18 d'un sorcier sur la table de résistance » se transforme en « un test opposé contre un POU de 90 ».

Virulence des poisons

Dans les versions précédentes de ***L'Appel de Cthulhu***, chaque poison avait une valeur de virulence (VIR). Plus elle était haute, plus le poison était dangereux. Voici comment la traduire selon les termes de la septième édition :

VIR	Type de poison
1-9	Léger
10-19	Fort
20 et plus	Létal

Ouvrages du Mythe

La description d'un ouvrage du Mythe indique toujours le nombre de points gagnés à sa lecture. Dans la septième édition, ce nombre est inchangé au total, mais il est divisé en deux : le gain initial (GMI) pour la première lecture, qui correspond à « parcourir l'ouvrage », et le gain complet (GMC) pour une étude en profondeur de l'ensemble du texte. Pour déterminer ces valeurs à partir de celle de la sixième édition, divisez celle-ci par trois et arrondissez à l'entier inférieur, ce qui donne le gain initial (GMI). Les points restants forment le gain complet (GMC).

> Dans la sixième édition, les Tessons d'Eltdown confèrent un gain de 11 points de Mythe de Cthulhu. Cela donne donc +3 % pour la lecture initiale et +8 % pour l'étude complète.

Conclusion

Il y a maintenant trente ans que Sandy Peterson a donné naissance à ***L'Appel de Cthulhu***, et il n'a pas beaucoup changé depuis. Lors de la rédaction de cette nouvelle édition, notre but a été de conserver les points forts du jeu, les qualités qui le rendent si passionnant, tout en introduisant de nouvelles règles aptes à générer des moments forts, comme les tests redoublés et les scènes de poursuite.
Nous espérons de tout cœur que vous aimerez cette nouvelle édition.

Liste de prix à l'époque classique

Sauf mention contraire, ces prix concernent des objets de qualité moyenne. Le gardien peut les augmenter ou les baisser en fonction de la rareté et de la demande.

Mode masculine

Costume en laine peignée.......... 17,95 $
Costume en cachemire .... 18,50 $
Veste en mohair .... 13,85 $
Manteau ....9,95-35 $
Pardessus Chesterfield.............. 19,95 $
Escarpins Oxford .... 6,95 $
Chaussures de travail en cuir .... 4,95 $
Chaussettes en flanelle blanche .... 8 $
Combinaison à manches longues .... 69¢
Chemise en percale ....79¢-1,25 $
Chemise en popeline .... 1,95 $
Chandail de sport .... 7,69 $
Chapeau de feutre .... 4,95 $
Casquette de golf en laine............... 79¢
Chapeau de paille....................... 1,95 $
Casque de football
en cuir rembourré....................... 3,65 $
Chandail.. 98¢
Cravate en soie.............................. 50¢
Nœud papillon................................ 55¢
Fixe-chaussettes .... 39¢
Boutons de manchettes.................... 40¢
Ceinture en cuir .... 1,35 $
Bretelles .... 79¢
Bottes de randonnée .... 7,25 $
Tenue de bain .... 3,45 $

Mode féminine

Robe de haute couture.................. 90 $+
Robe en taffetas .... 10,95 $
Déshabillé en satin..................... 10,95 $
Robe en vichy.............................. 2,59 $
Jupe plissée en soie...................... 7,95 $
Blouse en coton .... 1,98 $
Chandail en laine peignée........... 9,48 $
Négligé en crêpe de coton .... 88¢
Escarpins parisiens à talons hauts 4,45 $
Escarpins simples......................... 1,29 $
Mules en cuir .... 98¢
Bottes .... 2,59 $
Chapeau en velours...................... 4,44 $
Turban en satin............................ 3,69 $
Corset en rayonne élastique .... 2,59 $
Combinaison brodée.................... 1,59 $
Bas de soie (3 paires) .... 2,25 $
Culotte en soie ....3,98 $-4,98 $
Veste en tweed............................. 3,95 $
Manteau en velours
à col de fourrure .... 39,75 $
Manteau de fourrure
en renard noir................................ 198 $
Imperméable en coton .... 3,98 $
Sac à main en soie .... 4,98 $
Jupe en toile kaki......................... 1,79 $
Jupe en laine grise ou en lin blanc 2,98 $
Jambières kaki
(du genou à la cheville) .... 98¢
Tenue de bain .... 4,95 $
Bonnet de bain................................ 40¢

Restauration
Poulet rôti .... 2,50 $/personne
Petit-déjeuner .... 45¢
Déjeuner .... 65¢
Dîner... 1,25 $

Tarifs des bars clandestins
Bière (le verre)................................ 20¢
Coca-Cola (33 cl) .... 5¢
Cocktail .... 25¢
Gin « Tord-boyaux » (la dose)......... 10¢
Vin (le verre) .... 75¢
Whisky (le verre) .... 25¢

Logements
Hôtel miteux (la nuit)...................... 75¢
Hôtel ordinaire (la nuit) .... 4,50 $
(la semaine, avec service) .... 10 $
Hôtel supérieur (la nuit) .... 9 $
(la semaine, avec service) .... 24 $
Hôtel luxueux (la nuit) .... 30 $+

Auberge de jeunesse (la semaine)..... 5 $
Studio (la semaine) .... 12,50 $
Appartement (la semaine) .... 20 $
Grand appartement (la semaine).... 40 $
Maison moyenne (le mois) .... 55 $
Grande maison (l'année)........... 1 000 $
Maison de vacances (la saison) .... 350 $

Immobilier
Manoir (13 pièces, 2 granges) 20 000 $+
Grande maison (10 pièces)...... 7 000 $+
Maison de ville (6 pièces) 4 000-8 142 $
Maison ordinaire (8 pièces) .... 2 900 $+
Maisonnette (4 pièces) .... 3 100 $

Maisons préfabriquées
Clyde (6 pièces) .... 1 175 $
Columbine (8 pièces)............. 2 135 $
Honor (9 pièces).................... 3 278 $
Atlanta (24 studios) .... 4 492 $

Matériel médical
Alcool à 90° .... 10¢/litre
Aspirine (12 pilules)....................... 10¢
Atomiseur .... 1,39 $
Bandes (10 mètres) .... 69¢
Bassin .... 1,79 $
Béquilles en bois .... 1,59 $
Béquilles en métal....................... 1,98 $
Ensemble de scalpels .... 1,39 $
Fauteuil roulant......................... 39,95 $
Forceps...................................... 3,59 $
Laxatif.. 25¢
Maintiens chevilles (la paire)........... 98¢
Pansements .... 29¢
Remède contre l'indigestion .... 25¢
Sels Epsom ....18¢/kg
Seringue en caoutchouc.................. 69¢
Seringues hypodermiques.......... 12,50 $
Thermomètre médical..................... 69¢
Trousse de médecin .... 10,45 $

Camping et voyage
Baignoire pliante......................... 6,79 $
Barque métallique à 4 places ..... 35,20 $
Bidon (1 litre) .... 1,69 $
Bidon de carburant (1 kg) .... 27¢
Bougies de quinze heures (12)......... 62¢
Boussole avec couvercle .... 2,85 $
Boussole décorée .... 3,25 $
Canne à pêche et accessoires .... 9,35 $
Canoë en bois et toile .... 75 $
Cantine isotherme (20 litres) ...... 3,98 $
Couteau de chasse........................ 2,35 $
Couteau de poche .... 1,20 $
Couverture imperméable
(145 x 240 cm)........................... 5,06 $
Étui à montre imperméable............ 48¢
Ficelle .... 27¢
Fusée éclairante (jetable) .... 27¢
Hachette .... 98¢
Jumelles (3x à 6x)........................6-23 $
Lampe au carbure
(faisceau de 100 m) .... 2,59 $
Lampe au carbure « de chasse »... 5,95 $
Lanterne à gaz d'alcool
(pompe intégrée)......................... 6,59 $
Lanterne au kérosène.................. 1,39 $
Lanterne sourde .... 1,68 $
Lit de camp double .... 8,95 $
Lit de camp................................. 3,65 $
Lunette achromatique .... 3,45 $
Moteur pour barque.................. 79,95 $
Nécessaire de cuisine................... 8,98 $
Outre (20 litres) .... 2,06 $
Outre (4 litres) .... 80¢
Outre (8 litres) .... 1,04 $
Piège à ours .... 11,43 $
Piège à ressort pour animaux....... 5,98 $
Piège pour capturer
de petits animaux .... 2,48 $
Piles.. 60¢
Podomètre................................... 1,70 $
Réchaud de camping .... 6,10 $
Sac en toile renforcée.................. 3,45 $
Style lumineux .... 1 $
Thermos .... 89¢
Torche électrique ....1,35-2,25 $

Tentes
Tente de 2 m x 2 m .... 11,48 $
Tente de 3 m x 4 m.................. 28,15 $
Tente de 5 m x 8 m.................. 53,48 $
Bâche de 8 m x 12 m .... 39,35 $
Tente pour voiture .... 12,80 $
Piquets (12)................................ 1,15 $

Outils
Cadenas.. 95¢
Ceinture et attache
de monteur de ligne .... 5,85 $
Chaîne légère ....30¢/m
Corde (15 mètres) .... 8,60 $
Gants d'électricien .... 1,98 $
Grosse poulie métallique .... 1,75 $
Lampe à souder........................... 4,45 $
Meuleuse.................................... 6,90 $
Nécessaire d'horlogerie .... 7,74 $
Nécessaire de bijoutier .... 15,98 $
Nécessaire de bricolage
(20 outils) .... 14,90 $
Pelle.. 95¢
Perceuse manuelle (8 forets) .... 6,15 $
Pied-de-biche .... 2,25 $
Scie manuelle .... 1,65 $

Équipement divers pour investigateur
Bible .... 3,98 $
Bibliothèque à portes vitrées
(200 livres) .... 24,65 $
Bloc-note .... 25¢
Camisole .... 9,50 $
Cigares (une boîte)...................... 2,29 $
Cigarettes (un paquet) .... 10¢
Coffre-fort
(1 m de haut, 400 kg) .... 62,50 $
Combinaison de plongée .... 1 200 $
Dictaphone .... 39,95 $
Dictionnaire .... 6,75 $
Écritoire pliant.......................... 16,65 $
Encyclopédie en 10 volumes .... 49 $
Extincteur chimique .... 13,85 $
Globe terrestre .... 9,95 $
Landau .... 34,45 $
Lorgnon d'horloger........................ 45¢
Loupe multiple (7x to 30x).......... 1,68 $
Machine à écrire Harris .... 66,75 $
Machine à écrire Remington .... 40 $
Magnétophone à fil .... 129,95 $
Mallette...................................... 1,48 $
Masque à éponge humide .... 1,95 $
Menottes .... 3,35 $
(Clef supplémentaire) .... 28¢
Microscope de bureau (110x) ... 17,50 $
Microscope de poche .... 58¢
Montre à gousset en or .... 35,10 $
Montre-bracelet........................... 5,95 $
Narguilé .... 99¢
Parapluie .... 1,79 $
Portemine .... 85¢
Sifflet de police.............................. 30¢
Stylo-plume .... 1,80 $
Tablette... 20¢

Transport
Véhicules américains

Buick Modèle D-45 .... 1 020 $
Cadillac Type 55 .... 2 240 $
Chevrolet Capitol .... 695 $
Chevrolet Roadster...................... 570 $
Chrysler Model F-58 .... 1 045 $
Dodge Modèle S/1 .... 985 $
Duesenberg J .... 20 000 $
Ford Modèle A............................ 450 $
Ford Modèle T .... 360 $
Hudson Super Six Series J .... 1 750 $
Oldsmobile 43-AT .... 1 345 $
Packard Twin Six Touring .... 2 950 $
Pierce-Arrow .... 6 000 $
Pontiac 6-28 Sedan .... 745 $
Studebaker Standard/Dictator .... 995 $

Limousine Hudson (7 passagers)1 450 $
Limousine Studebaker
5 passagers) .... 995 $
Chevrolet F.B. Coupé de 1920
(occasion) .... 300 $
Buick Modèle 1917
(occasion) .... 75 $

Motos
Norton .... 95 $

Camions
Chevrolet Pick-up .... 545 $
Dodge Truck .... 1 085 $
Ford Model TT .... 490 $

Véhicules européens
Bentley 3-Litre, Royaume-Uni . 9 000 $
BMW Dixi, Allemagne............ 1 225 $
Citroën C3, France .... 800 $
Hispano-Suiza Alfonso, Espagne4 000 $
Lancia Lambda 214, Italie......... 4 050 $
Mercedes-Benz SS, Allemagne. 7 750 $
Renault AX, France .... 500 $
Rolls-Royce Phantom I, Royaume-Uni .... 10 800 $
Rolls-Royce Silver Ghost, Royaume-Uni .... 6 750 $

Pièces auto
Ampoule de rechange..................... 30¢
Batterie....................................... 14,15 $
Chaînes .... 4,95 $
Cric .... 1 $
Galerie à bagages .... 1,35 $
Kit de réparation de pneu .... 32¢
Phare supplémentaire .... 2,95 $
Pompe à air portative................... 3,25 $
Radiateur .... 8,69 $
Roue de secours .... 10,95 $

Transport aérien
Ticket moyen (les 10 km)........... 1,25 $
Ticket international (les 100 km)11,25 $

Biplan d'entraînement (occasion). 300 $
Biplan « Travel Air 2000 » (neuf) 3 000 $

Montgolfière à 4 places........... 1 800 $+

Transport ferroviaire
75 km .... 2 $
200 km .... 4 $
1 000 km .... 8 $

Transport maritime
Trajet New York/Londres
Première classe, aller.................... 120 $
Première classe, aller-retour.......... 200 $
Entrepont, aller............................. 35 $

Transport terrestre
Ticket de tramway......................... 10¢
Ticket d'autobus............................... 5¢

Communications
Télégrammes
12 mots .... 25¢
Le mot supplémentaire..................... 2¢
Tarif international, le mot .... 1,25 $

Tarifs postaux
Jusqu'à 30 grammes .... 3¢
Jusqu'à 60 grammes .... 5¢
Les 30 g supplémentaires.................. 2¢
Carte postale ....5¢-20¢

Poste de radio........................... 49,95 $
Téléphone de bureau .... 15,75 $
Équipement de télégraphie.......... 4,25 $
Journal .... 5¢

Loisirs
Accordéon.................................. 8,95 $
Appareil photo « Brownie » 2,29-4,49 $
Appareil photo Eastman Commercial.................. 140 $
Appareil photo Kodak pliant No.1 ....4,25-28 $
Banjo à quatre cordes.................. 7,45 $
Caméra et projecteur 16 mm........ 335 $
Clairon .... 3,45 $
Concert, loge.................................. 10 $
Concert, parterre............................. 4 $
Disque pour phonographe .... 75¢
Guitare .... 9,95 $
Harmonium .... 127 $
Match de base-ball professionnel ..... 1 $
Matériel de développement .... 4,95 $
Pellicule, 24 poses .... 38¢
Phonographe.................................. 98 $
Piano mécanique.......................... 447 $
Place dans un cinéma de foire .... 5¢
Place de cinéma .... 15¢
Récepteur radio portatif................. 65 $
Saxophone................................ 69,75 $
Ukulélé .... 2,75 $
Violon .... 14,95 $

Armement
Armes blanches
Baïonnette .... 3,75 $
Cravache .... 60¢
Dague.. 2,50 $
Fouet (5 mètres)......................... 1,75 $
Hache de bûcheron...................... 1,95 $
Matraque..................................... 1,98 $
Poing américain .... 1 $
Rapière .... 12,50 $
Rasoir de barbier ....65¢-5,25 $

Armes à feu
Pour le prix des armes à feu, reportez-vous à la *Table des armes*, pages 404–408.

Munitions
22 Long Rifle (100)........................ 54¢
Cal. 22 à tête creuse (100) .... 53¢
Cal. 25 « Rim Fire » (100) .... 1,34 $
Cal. 30-06 "gouvernemental" (100) 7,63 $
Cal. 32 Spécial (100) .... 5,95 $
Cal. 32-20 « répétition » (100) .... 2,97 $
Cal. 38 « courtes » (100) .... 1,75 $
Cal. 38-55 « répétition » (100) .... 6,60 $
Cal. 44 « haute puissance » (100) 4,49 $
Cal. 45 automatique (100) .... 4,43 $
Cartouches calibre 10 (100) .... 3,91 $
Cartouches calibre 12 (100) .... 3,63 $
Cartouches calibre 16 (100) .... 3,34 $
Cartouches calibre 20 (100) .... 3,30 $
Kit pour fusil de chasse à canon simple, calibre 12 (75 cm)9,20 $
Kit pour fusil de chasse à canon double, calibre 12 (75 cm)21,35 $
Chargeur supplémentaire pour Colt auto cal. 32 .... 95¢
Chargeur supplémentaire pour pistolet Colt 22................... 1,90 $

Armes illégales dans les années 1920
Pour trouver ces armes rares ou illégales, il faut s'adresser au marché noir. Les étapes à suivre sont : se renseigner, trouver un vendeur, marchander, procéder à la transaction et partir tranquillement. À chaque étape, le client court le risque d'attirer l'attention de la police ou de se faire dévaliser ou tuer par le vendeur.

Les prix qui suivent ne sont que des moyennes. Les munitions militaires récentes ne sont pas toujours disponibles. Même quand elles le sont, doublez le prix indiqué et attendez un mois.

- Mitraillette Thompson : 1D6 x50 $ pour une arme.
- Mitrailleuse cal. 30 : 1D100 x50 $ pour une arme.
- Balles perce-armure cal. 30 : 25 $ pour 500 munitions datant de la Première Guerre mondiale.
- Mitrailleuse cal. 50 à refroidissement liquide : 1D100 x30 + 300 $ pour une arme.
- Balles perce-armure cal. 50 : 45 $ pour 500 munitions datant de la Première Guerre mondiale.
- Mortier de 60 mm : 1D6 x200 $.
- Projectile hautement explosif de 60 mm : 2 $ pièce (4D6 dans un rayon de 3 mètres, 30 % de ratés).
- Projectile éclairant de 60 mm : 100 000 candelas, la chute dure 25 secondes.
- Canon de campagne de 75 mm : 1D100 x100 $ + 800 $ pour une arme. Les modèles coûtant moins de 3 000 $ ont une précision limitée à 200 mètres.
- Projectiles hautement explosifs ou perce-armure de 75 mm : 10 $ pièce pour des munitions datant de la Première Guerre mondiale (50 % de ratés).
- Grenade à main : 50 $ par caisse de 24 grenades de la Première Guerre mondiale, 50 % de ratés.

Liste de prix à l'époque moderne

Mode masculine
Costume en soie sur mesure.....1 000 $+
Costume trois-pièces ....350 $
Costume deux pièces ....200 $
Jogging..50 $
Blouson d'aviateur.........................200 $
Trench-coat en cuir ....250 $
Chemise à carreaux.........................35 $
Pantalon...36 $
Sweater...35 $
Jean..40 $+
Mocassins.......................................50 $
Chaussures de sport......................100 $
Cravate en soie...............................35 $
Sous-vêtements chauds...................15 $
Caleçon de bain ....15 $
Veste à poches................................60 $
Bottes de randonnée.....................200 $
Gilet pare-balles..........................600 $+

Mode féminine
Robe de créateur,portée une fois .500 $+
Robe de soirée..............................400 $
Tailleur deux pièces ....150 $
Petite robe noire.............................90 $
Pantalon cigarette ....25 $
Jean délavé.....................................35 $
Blouson en cuir.............................260 $
Manteau long................................190 $
Polo..35 $
Jupe à imprimés ....50 $
Escarpins......................................100 $
Bottes...160 $
Bottes de randonnée.....................200 $
Sac à bandoulière..........................350 $
Short de cycliste.............................20 $

Communications
Abonnement à un opérateur local...20 $
Téléphone portable.........................50 $
Téléphone sans fil...........................50 $

Ordinateur
Logiciel de surveillance
du courrier électronique................200 $
Ordinateur portable puissant....1 300 $+
Ordinateur portable....................400 $+
PC de bureau d'entrée de gamme100 $+
PC de bureau puissant.............1 500 $+
Tablette..400 $

Électronique
Alarme à détection
de mouvement ....200 $
Alarme de proximité.....................260 $
Altérateur de voix............................60 $
Appareil photo jetable ....10 $
Appareil photo numérique 35 mm450 $
Caméra-espion.............................200 $
Compteur Geiger ....400 $
Détecteur de métaux.....................240 $
Détecteur de mouchard
téléphonique ....400 $
Détecteur de mouchard................900 $
Émetteur-récepteur CB
avec scanner police..........................90 $
Lunettes de vision nocturne ....600 $+
Mouchard audio ....200 $+
Mouchard vidéo..........................300 $+
Scanner multi-bande ....40 $
Stylo-caméra espion ....250 $
Talkie-walkie à trois bandes............35 $

Logement
Motel économique...........................40 $
Hôtel ordinaire (la nuit) ....90 $+
(la semaine, avec service) ....500 $
Hôtel supérieur (la nuit).............200 $+
Hôtel luxueux (la nuit)................600 $+

Maison (l'année) ....20 000 $+
Appartement (la semaine) ....350 $+

Matériel médical
Concentrateur d'oxygène portable...70 $
Masques jetables ....30 $
Trousse de premiers secours ....60 $
Trousse de secours brûlure............160 $
Valise médicale ....100 $

Camping et voyage
Corde en nylon (50 m) ....250 $
Couteau de survie ....65 $
Couteau suisse................................30 $
Équipement de plongée
de qualité..................................2 500 $+
GPS de randonnée ....260 $
Jumelles « autofocus » ....1 300 $
Kayak (1 personne)....................1 000 $
Lampe fluorescente (6 Watt) ....30 $
Machette...20 $
Matériel d'escalade (1 personne) 2 000 $
Pistolet lance-fusées.....................100 $
Réchaud à propane ....60 $
Sac de couchage polaire ....200 $
Sac de couchage..............................30 $
Toilettes chimiques.......................110 $
Ustensiles de cuisine
pour 4 personnes............................25 $

Tentes et camping-cars
Tente familiale (3 pièces)................70 $
Tente géodésique pour 3 personnes300 $
Camping-car Winnebago.... 120 000 $+
Groupe électrogène (1 500 Watts)200 $

Outils
Compresseur d'air (240 l) ....600 $
Outillage mécanique (255 pièces) 500 $
Nécessaire de soudure................1 400 $
Outils de crochetage ....90 $

Véhicules
Moto BMW ....23 000 $
Moto Ducati « Streetfighter » .13 000 $

Rolls Royce Ghost Sedan ......260 000 $
Aston Martin DB9 ....200 500 $
Cadillac SUV ....62 000 $
BMW 1 Series ....38 000 $
Chevrolet Corvette
(décapotable) ....54 000 $
Dodge SUV ....33 000 $
Toyota Prius ....27 000 $
Ford Focus..............................16 500 $

Transport aérien
Ticket moyen (les 10 km)....0,87-6,12 $
Ticket international
(les 100 km) ....13,75-17,50 $

Transport ferroviaire
75 km ....6,25 $
200 km ....15,62 $
1 000 km ....78,12 $

Transport maritime
Trajet New York/Londres
Première classe, aller................3 500 $+
Deuxième classe, aller..............1 600 $+
Fret...1 400 $+

Armement
Armes blanches
Arbalète composite ....600 $+
12 carreaux..................................38 $
Spray lacrymogène..........................16 $
Matraque électrique ....65 $
Nunchaku ....25 $
Pistolet électrique (Taser) ....50 $+
Poing américain en aluminium ....20 $
Stylo-sarbacane (avec fléchettes) ....35 $

Armes à feu
Pour le prix des armes à feu, reportez-vous à la Table des armes, page 404-408.

Munitions
22 Long Rifle (100) (500) ....21 $
Cal. 220 « Swift » (50) ....24 $
Cal. 25 automatique (50) ....15 $
Cal. 30 carabine (50) ....15 $
Cal. 30-06 fusil (50).........................15 $
Cal. 357 Magnum (50) ....22 $
Cal. 38 spécial (50) ....17 $
5.56 mm (50) ....24 $
9 mm Parabellum (50) ....12 $
Cal. 44 Magnum (50 ....39 $
Cal. 45 automatique (100) ....23 $
Cartouches calibre 10 (25) ....40 $
Cartouches calibre 12 (25) ....30 $
Cartouches calibre 16 (25) ....26 $
Cartouches calibre 20 (25) ....28 $
Cartouchière ....60 $
Lunette de visée.........................200 $+
Silencieux pour pistolet (illégal)1 000 $+
Viseur laser.................................300 $+

Table XVII : Armes

Légende

Nom : La marque et le modèle de l'arme, ou une catégorie plus générale.

1C, 2C : Canon simple ou double.

Compétence : La spécialité de combat rapproché ou de combat à distance (ou une autre compétence) correspondant au maniement de cette arme.

Dégâts : Les dés à lancer pour déterminer les dégâts de l'arme. « Imp » désigne l'impact, le bonus aux dégâts de l'investigateur.

En cas de réussite extrême sur le test d'attaque, l'arme inflige plus de dégâts. On distingue deux cas : les armes qui empalent et celles qui n'empalent pas. Les premières sont distinguées par un « (E) » à la fin de cette entrée. Pour une arme qui n'empale pas, les dégâts extrêmes sont égaux aux dégâts maximums de l'arme, y compris l'impact. Pour une arme capable d'empaler, les dégâts extrêmes sont égaux à la somme des dégâts habituels de l'arme, plus ses dégâts maximums et l'impact maximum. (On n'ajoute qu'une fois l'impact !)

Les dégâts extrêmes ne s'appliquent que si le joueur est à l'origine de l'attaque, pas s'il rend les coups (et ce, quel que soit le niveau de succès obtenu). De plus, à portée très longue, quand toucher la cible exige déjà un succès extrême, les dégâts extrêmes ne se déclenchent que sur un critique (un jet de « 01 »).

« **Étourd.** » signifie que la cible ne peut plus agir pendant les 1D6 prochains rounds (ou à la discrétion du gardien).

« **Feu** » oblige la cible à réussir un test de chance pour éviter de prendre feu. En cas d'échec, elle subira des dégâts minimums le round suivant, qui doubleront chaque round jusqu'à ce qu'elle éteigne les flammes. Sans effet sur les cibles ininflammables.

Une distance en mètres après les dégâts (« 2 m », « 3 m », etc.) dénote le rayon nominal de l'explosion, où elle inflige ses dégâts complets. Dans un rayon doublé, les dégâts sont divisés par deux. Dans un rayon triplé, ils sont divisés par quatre. Au-delà, l'explosion n'inflige plus de dégâts.

Portée de base (PORT. B.) : Distance à laquelle l'arme attaque normalement.

Cadence (CAD.) : Le nombre d'attaques possibles par round de combat. Pour les armes blanches, le nombre de contre-attaques n'est pas affecté par la cadence. La plupart des armes à feu peuvent tirer une fois sans malus. Si un chiffre apparaît entre parenthèses, il est possible d'aller jusqu'à ce nombre de tirs, mais ils subissent chacun un dé malus.

Une cadence fractionnaire (« 1/2 », « 1/3 », « 1/4 ») limite l'arme à un tir tous les deux, trois ou quatre rounds, respectivement. Autrement dit, la charger et la préparer prend un, deux ou trois rounds entiers.

Si la cadence laisse un choix (« 1 ou 2 »), cela signifie que le tireur peut décharger un ou deux canons à la fois.

Certaines armes sont capables de tir automatique (« auto ») ou de rafales de trois coups (« raf. 3 »). Les simples civils n'ont généralement pas accès à ce type d'armes. Les prix indiqués sont ceux du marché noir.

Capacité (CAP.) : Nombre de balles dans le magasin ou le chargeur. Si deux nombres apparaissent, ils correspondent à des modèles de chargeurs différents.

Panne : Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à ce seuil, le tir ne part pas du tout, et l'arme risque de s'enrayer !

Prix : Le coût d'achat de l'arme dans l'époque classique ou moderne. Le second tient compte du marché de l'occasion. La mention « Ind. » informe que l'arme n'est pas disponible à la vente, même sur le marché noir.

Époque : Les époques où l'arme est disponible. La mention « Rare » signale une arme obsolète, illégale ou recherchée par les collectionneurs. Quelle que soit la raison, elle est difficile à trouver !



Armes blanches et de trait

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Arbalète	Arcs	1D8+2 (E)	50 m	1/2	—	96	10 $/100 $	Classique, moderne
Arc	Arcs	1D6+Imp/2	30 m	1	1	97	7 $/75 $	Classique, moderne
Boomerang de guerre	Lancer	1D8+Imp/2	FOR m	1	—	—	2 $/4 $	Rare
Câble électrique (220 volts)	Corps à corps	2D8+Étourd.	Allonge	1	—	95	—	Moderne
Couteau de cuisine	Corps à corps	1D4+2+Imp (E)	Allonge	1	—	—	2 $/15 $	Classique, moderne
Couteau, grand (poignard, machette)	Corps à corps	1D8+Imp (E)	Allonge	1	—	—	4 $/50 $	Classique, moderne
Couteau, petit (cran d'arrêt)	Corps à corps	1D4+Imp (E)	Allonge	1	—	—	2 $/6 $	Classique, moderne
Épée légère (fleuret d'escrime aiguisé, canne-épée)	Épées	1D6+Imp (E)	Allonge	1	—	—	25 $/100 $	Classique, moderne
Épée lourde (sabre de cavalerie, cimeterre)	Épées	1D8+1+Imp	Allonge	1	—	—	30 $/75 $	Classique, moderne
Épée moyenne (rapière)	Épées	1D6+1+Imp (E)	Allonge	1	—	—	15 $/100 $	Classique, moderne
Fouet	Fouets	1D3+Imp/2	3 m	1	—	—	5 $/50 $	Classique
Garrot (1)	Garrots	1D6+Imp (E)	Allonge	1	—	—	50 ¢/3 $	Classique, moderne
Gourdin souple	Corps à corps	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	2 $/15 $	Classique, moderne
Gourdin, grand (batte, tisonnier)	Corps à corps	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	3 $/35 $	Classique, moderne
Gourdin, petit (bâton de policier, matraque)	Corps à corps	1D6+Imp	Allonge	1	—	—	3 $/35 $	Classique, moderne
Hache	Haches	1D8+2+Imp (E)	Allonge	1	—	—	5 $/10 $	Classique, moderne
Hachette, faucille	Haches	1D6+1+Imp (E)	Allonge	1	—	—	3 $/9 $	Classique, moderne
Javeline	Lancer	1D8+Imp/2 (E)	FOR m	1	—	—	1 $/25 $	Rare
Lance de cavalerie	Lances	1D8+1	Allonge	1	—	—	25 $/150 $	Classique, moderne
Matraque électrique(2)	Corps à corps	1D3+Étourd.	Allonge	1	Var.	97	—/200 $	Moderne
Nunchaku	Fléaux	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	1 $/10 $	Classique, moderne
Pierre	Lancer	1D4+Imp/2	FOR/3 m	1	—	—	—	Classique, moderne
Pistolet électrique(2)	Armes de poing	1D3+Étourd.	5 m	1	3	95	—/400 $	Moderne
Poing américain								
Shuriken	Corps à corps	1D3+1+Imp	Allonge	1	—	—	1 $/10 $	Classique, moderne
Spray lacrymogène(3)	Lancer	1D3+Imp/2 (E)	20 m	2	—	100	50 ¢/3 $	Classique, moderne
Torche enflammée	Corps à corps	Étourd.	2 m	1	25 doses	—	—/10 $	Classique, moderne
Tronçonneuse (4)								
	Corps à corps	1D6+Feu	Allonge	1	—	—	5 ¢/50 ¢	Classique, moderne
	Tronçonneuses	2D8 (E)	Allonge	1	—	95	—/300 $	Moderne

Armes de poing

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Automatique cal. 22 court	Armes de poing	1D6 (E)	10 m	1 (3)	6	100	25$/190 $	Classique, moderne
Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	Armes de poing	1D8 (E)	15 m	1 (3)	8	99	20$/350 $	Classique, moderne
Automatique cal. 38	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	6	99	30 $/375 $	Classique, moderne
Automatique cal. 45	Armes de poing	1D10+2 (E)	15 m	1 (3)	7	100	40 $/375 $	Classique, moderne
Berretta M9	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	15	98	—/500 $	Moderne
Derringer cal. 25 (1C)	Armes de poing	1D6 (E)	3 m	1	1	100	12 $/55 $	Classique
Glock 17 9 mm auto	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	17	98	—/500 $	Moderne

Armes de poing (suite)

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
IMI Desert Eagle	Armes de poing	1D10+1D6+3 (E)	15 m	1 (3)	7	94	—/650 $	Moderne
Luger modèle P08	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8	99	75 $/600 $	Classique, moderne
Pistolet à poudre noire	Armes de poing	1D6+1 (E)	10 m	1/4	1	95	30 $/300 $	Rare
Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	Armes de poing	1D8 (E)	15 m	1 (3)	6	100	15 $/200 $	Classique, moderne
Revolver cal. 357 magnum	Armes de poing	1D8+1D4 (E)	15 m	1 (3)	6	100	—/425 $	Moderne
Revolver cal. 38 ou 9 mm	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8	100	25 $/200 $	Classique, moderne
Revolver cal. 41	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8		30 $/—	Classique, rare
Revolver cal. 45	Armes de poing	1D10+2 (E)	15 m	1 (3)	6	100	30 $/300 $	Classique, moderne
Revolver magnum .44	Armes de poing	1D10+1D4+2 (E)	15 m	1 (3)	6	100	—/475 $	Moderne

Fusils [5] *voir aussi Fusils d'assaut*

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Carabine cal. 30 (à levier)	Fusils	2D6 (E)	50 m	1	6	98	19 $/150 $	Classique, moderne
Carabine SKS	Fusils	2D6+1 (E)	90 m	1 (2)	10	97	500 $	Moderne
Fusil à air comprimé Moran [6]	Fusils	2D6+1 (E)	20 m	1/3	1	88	200 $	Classique
Fusil à éléphant (2C)	Fusils	3D6+4 (E)	100 m	1 ou 2	2	100	400 $/1 800 $	Classique, moderne
Fusil Garand M1 ou M2	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	8	100	400 $	WW2, après
Fusil Martini–Henry cal. 45	Fusils	1D8+1D6+3 (E)	80 m	1/3	1	100	20 $/200 $	Classique
Lee–Enfield cal. 303	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	50 $/300 $	Classique, moderne
Marlin cal. 444	Fusils	2D8+4 (E)	110 m	1	5	98	400 $	Moderne
Mousquet Springfield cal. 58	Fusils	1D10+4 (E)	60 m	1/4	1	95	25 $/350 $	Rare
Non automatique cal. 22	Fusils	1D6+1 (E)	30 m	1	6	99	13 $/70 $	Classique, moderne
Non automatique cal. 30–06	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	75 $/ 175 $	Classique, moderne
Semi–automatique cal. 30–06	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	275 $	Moderne

Fusils de chasse [7]

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Calibre 10 (2C)	Fusils	4D6+2/2D6+1/1D4	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	Rare	Classique, rare
Calibre 12 (2C)	Fusils	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	40 $/200 $	Classique, moderne
Calibre 12 (2C, canon scié)	Fusils	4D6/1D6	5/10 m	1 ou 2	2	100	Ind.	Classique
Calibre 12 (pompe)	Fusils	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	100	45 $/100 $	Moderne
Calibre 12 (semi–auto.)	Fusils	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	2	5	100	45 $/100 $	Moderne
Calibre 12 Bellini M3 (crosse amovible)	Fusils	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 ou 2	7	100	—/895 $	Moderne
Calibre 12 SPAS (crosse amovible)	Fusils	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	8	98	—/600 $	Moderne
Calibre 16 (2C)	Fusils	2D6+2/1D6+1/1D4	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	40 $/	Rare, Classique
Calibre 20 (2C)	Fusils	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	35 $/	Rare, Classique

Fusils d'assaut

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
AK–47 ou AKM	Fusils [8]	2D6+1 (E)	100 m	1 (2) ou auto	30	100	—/200 $	Moderne
AK–74	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou auto	30	97	—/1 000 $	Moderne
Barrett modèle 82	Fusils	2D10+1D8+6 (E)	250 m	1	11	96	—/3 000 $	Moderne
Beretta M70/90	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 ou auto	30	99	—/2 800 $	Moderne
FN FAL	Fusils [8]	2D6+4 (E)	110 m	1 (2) ou raf. 3	20	97	—/1 500 $	Moderne
Fusil d'assaut Galil	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 ou auto	20	98	—/2 000 $	Moderne
M16A2	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou raf. 3	30	97	Ind.	Moderne
M4	Fusils [8]	2D6 (E)	90 m	1 ou raf. 3	30	97	Ind.	Moderne
Steyer AUG	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou auto	30	99	—/1 100 $	Moderne

Mitraillettes

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Bergmann MP181/MP2811	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	20/30/32	96	1 000 $/20 000 $	Classique
Heckler & Koch MP5	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	15/30	97	Ind.	Moderne
Ingram MAC–11	Mitraillettes	1D10 (E)	15 m	1 (3) ou auto	32	96	—/750 $	Moderne
Skorpion SMG	Mitraillettes	1D8 (E)	15 m	1 (3) ou auto	20	96	Ind.	Moderne
Thompson	Mitraillettes	1D10+2 (E)	20 m	1 ou auto	20/30/50	96	200 $/1 600 $	Classique
Uzi SMG	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	32	98	—/1 000 $	Moderne

Mitrailleuses

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Browning cal. 30 M1917A1 (bande)	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	150 m	Auto	250	96	3 000 $/30 000 $	Classique
Fusil auto. Browning M1918	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	90 m	1 (2) ou auto	20	100	800 $/1 500 $	Classique
Fusil Bren	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	1 ou auto	30/100	96	3 000 $/50 000 $	Classique
Fusil Lewis Mark I	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	Auto	27/97	96	3 000 $/20 000 $	Classique
Gatling modèle 1882	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	100 m	Auto	200	96	2 000 $/14 000 $	Class., Rare
Minigun [9]	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	200 m	Auto	4 000	98	Ind.	Moderne
Mitrailleuse Vickers cal. 303	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	Auto	250	99	Ind.	Classique
FN Minimi, 5,56 mm	Mitrailleuses	2D6 (E)	110 m	Auto	30/200	99	Ind.	Moderne

Explosifs, armes lourdes, etc.

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Bâton de dynamite	Lancer	4D10/3 m (E)	FOR/3 m	1/2	—	99	2 $/5 $	Classique, moderne
Bombe tuyau	Explosif	1D10/3 m (E)	Sur place	1	—	95	Ind.	Classique, moderne
Canon anti-recul 120 mm (monté sur un char)	Artillerie	15D10/4 m (E)	2 km	1	1	100	Ind.	Moderne
Canon de campagne de 75 mm	Artillerie	10D10/2 m	500 m	1/4	1	99	1 500 $/—	Classique, moderne
Canon de marine 5 pouces anti-recul (monté sur un navire)	Artillerie	12D10/4 m (E)	3 km	2	Chargement mécanisé	98	Ind.	Moderne
Cocktail Molotov	Lancer	2D6+Feu (E)	FOR/3 m	1/2	—	95	Ind.	Classique, moderne
Détonateur	Électricité	2D10/1 m (E)	—	—	—	100	20 $/boîte	Classique, moderne
Grenade à main	Lancer	4D10/3 m (E)	FOR/3 m	1/2	—	99	Ind.	Classique, moderne
Lance-flammes	Lance-flammes	2D6+Feu (E)	25 m	1	Au moins 10	93	Ind.	Classique, moderne

Explosifs, armes lourdes, etc. (suite)

NOM	COMPÉTENCE	DÉGÂTS	PORT. B.	CAD.	CAP.	PANNE	PRIX	ÉPOQUE
Lance-grenades M79	Armes lourdes	3D10/2 m (E)	20 m	1/3	1	99	Ind.	Moderne
Lance-roquettes antichar	Armes lourdes	8D10/1 m (E)	150 m	1	1	98	Ind.	Moderne
Mine antipersonnel	Explosif	4D10/5 m (E)	Sur place	1	—	99	Ind.	Classique, moderne
Mine Claymore (10)	Explosif	6D6/20 m (E)	Sur place	1	—	99	Ind.	Moderne
Mortier de 81 mm	Artillerie	6D10/6 m (E)	500 m	2	1	100	Ind.	Moderne
Pistolet lance-fusées	Armes de poing	1D10+1D3 Feu (E)	10 m	1/2	1	100	15 $/75 $	Classique, moderne
Plastique (C-4), 100 g	Explosif	6D10/3 m (E)	Sur place	1	—	99	Ind.	Moderne

Notes

(1) Garrot : Chaque round, la victime a droit à une manœuvre de combat pour échapper au garrot. Si elle échoue, elle subit les dégâts. Un garrot n'est efficace que contre des adversaires humains ou d'une physiologie similaire.

(2) Matraque électrique, pistolet électrique (taser) : N'affecte que des cibles ayant une carrure de 2 ou moins.

(3) Spray lacrymogène : À base de gaz ou de gel au poivre, cette arme ne suit pas les règles habituelles d'attaque à bout portant. La cible a droit à un test extrême de DEX pour éviter d'être temporairement aveuglée. Hélas pour les investigateurs, elle n'est efficace que contre les adversaires humains, ainsi que la plupart des animaux.

(4) Tronçonneuse : Cet outil est loin d'être une arme idéale. Non seulement les risques de maladresse sont doublés, mais elles ont des conséquences fâcheuses. En effet, l'engin a tendance à partir en arrière, vers la tête ou l'épaule de son utilisateur, ou à lui trancher le pied ou la jambe. Il arrive aussi que la chaîne se rompe et cingle le torse de l'investigateur. Dans tous les cas, les dégâts sont de 2D8. Une panne est moins dangereuse : le moteur cale ou la chaîne se bloque. Lorsqu'une tronçonneuse inflige une blessure grave, elle tranche un membre.

(5) Fusils : La plupart des fusils tirent une seule fois par round, d'autres moins encore. Chambrer une cartouche ne prend pas longtemps, contrairement au réapprovisionnement complet de l'arme en munitions.

(6) Fusil à air comprimé Moran : Grâce à l'usage de l'air comprimé, le tir est relativement discret.

(7) Fusils de chasse : Les dégâts dépendent de la distance entre le tireur et la cible, selon les catégories de portées. Celles-ci sont indiquées dans l'ordre « portée courte/portée moyenne/portée longue ». Contrairement aux pistolets et aux fusils qui tirent des balles, les fusils de chasse tirent une nuée de petits plombs, qui fait qu'ils n'empalent pas. Pour autant, il ne faut pas négliger leur potentiel. Un succès extrême à courte portée inflige 24 points de dégâts !

Un fusil de chasse utilisant des balles pleines au lieu de plombs peut empaler. La portée de base est de 50 mètres et les dégâts sont les suivants : calibre 10 : 1D10+7 (E) ; calibre 12 : 1D10+6 (E) ; calibre 16 : 1D10+5 (E) ; calibre 20 : 1D10+4 (E).

(8) Fusils d'assaut : Les fusils d'assaut disposent d'un sélecteur permettant d'alterner entre tir au coup par coup, tir en rafale de trois coups et tir automatique. Le premier dépend de la spécialité fusils, tandis que les deux derniers sont soumis à la spécialité mitraillettes.

(9) Minigun : Mitrailleuse lourde à canon rotatif, dans le style de l'ancienne Gatling, souvent montée sur les hélicoptères. Pour manier cette arme sans support, un investigateur doit avoir une carrure de 2 au minimum.

(10) Mine Claymore : L'aire d'effet nominal est un cône de 120°.



Aide-mémoire système de jeu

Tests de compétence

- Le joueur annonce son but avant de lancer les dés.
- Le gardien fixe la caractéristique ou la compétence utilisée, ainsi que la difficulté du test.
- En cas d'échec, le joueur peut redoubler le test, à condition de le justifier. Le gardien peut préfigurer les conséquences.

Réussite critique : 01
Maladresse : 100 est toujours une maladresse. Si le seuil de réussite est inférieur à 50, une maladresse a lieu sur un résultat de 96-100.
Difficulté ordinaire : La valeur opposée est inférieure à 50 %, ou la tâche est moyennement difficile. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à sa caractéristique ou sa compétence.
Difficulté majeure : La valeur opposée est comprise entre 50 et 89 %, ou la tâche est remarquablement difficile. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à la moitié de sa caractéristique ou de sa compétence.
Difficulté extrême : La valeur opposée est supérieure à 90 %, ou la tâche est à la limite des capacités humaines. Le joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal au cinquième de sa caractéristique ou de sa compétence.

Tests opposés

Servent aux oppositions entre joueurs. Ils effectuent chacun un jet, puis comparent leurs réussites. Le meilleur niveau l'emporte.

Une réussite **critique** bat une réussite **extrême**.
Une réussite **extrême** bat une réussite **majeure**.
Une réussite **majeure** bat une réussite **ordinaire**.
Une réussite **ordinaire** bat un échec ou une **maladresse**.

En cas d'égalité, le camp ayant la compétence ou la caractéristique la plus élevée l'emporte. Si elles sont toujours à égalité, c'est un match nul, ou les deux camps doivent relancer les dés.

Il n'est pas possible de redoubler un test opposé.

Dés bonus et malus

Pour chaque dé bonus : Lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituel. Gardez le dé des dizaines donnant le meilleur résultat (c'est-à-dire le plus bas).
Pour chaque dé malus : Lancez un dé de dizaine supplémentaire en même temps que les dés de pourcentage habituel. Gardez le dé des dizaines donnant le pire résultat (c'est-à-dire le plus haut).
Un dé bonus et un dé malus s'annulent l'un l'autre.

Limites humaines

La valeur maximale qu'un investigateur peut espérer affronter est de 100 + sa caractéristique ou sa compétence. Au-delà, aucun jet de dé n'est autorisé.
Le seul moyen de dépasser les limites humaines est de combiner les efforts de plusieurs personnes. En commençant par les moins élevées, soustrayez les caractéristiques des investigateurs à celle de leur adversaire. Continuez jusqu'à ce qu'elle soit abaissée à une valeur acceptable pour l'un d'eux. Les investigateurs dont les caractéristiques n'ont pas été utilisées pour réduire l'opposition peuvent maintenant faire un test de compétence, ordinaire, majeur ou extrême en fonction de la nouvelle valeur réduite.

Tests de compétences combinées

Certaines situations permettent ou exigent l'utilisation de plusieurs compétences. On ne fait alors qu'un seul jet de dés, dont le résultat est comparé à chacune des compétences concernées. Le gardien précise si une réussite est nécessaire pour chacune des compétences ou s'il suffit de réussir pour l'une d'entre elles.

Phase de développement

- Pour chaque compétence cochée, le joueur lance 1D100. Si le résultat est strictement supérieur à son niveau ou à 95, ajoutez 1D10 points de compétence.
- Effacez toutes les croix d'expérience.
- Si une compétence vient d'atteindre 90 %, ajoutez 2D6 points de Santé Mentale.
- Regagnez des points de Santé Mentale grâce aux aspects (Cf. *Travail personnel*, page 152).
- Vérifiez son crédit et ses comptes (Cf. *Emploi et compétence Crédit*, page 84).
- Modifiez ses aspects, si nécessaire (Cf. *Changement de profil*, page 83).
- Réduisez ses limites de Santé Mentale d'un point (Cf. *S'habituer à l'horreur*, page 153).

Aide-mémoire Combat rapproché

1. Établissez l'ordre d'action : Classez les personnages par ordre décroissant de DEX, de la plus haute à la plus basse.
Attaques surprises : La cible a droit à un test de compétence pour se rendre compte qu'elle va être attaquée (Trouver Objet Caché, Écouter, Psychologie). En cas de succès, suivez l'ordre d'action habituel. Sinon, l'attaque réussit automatiquement ou bénéficie d'un dé bonus.

2. Chaque personnage agit une fois : Cela peut être une attaque, un sort ou l'usage d'une compétence. Certains monstres et PNJ ont plusieurs attaques par round.

3. Déterminez l'objectif de l'action : infliger des dégâts, fuir ou réaliser une manœuvre ?

4. La cible d'une attaque a le choix entre éviter ou rendre les coups, ou tenter une manœuvre à son tour.

5. Les deux adversaires font un test opposé de compétence.
Si la cible rend les coups, c'est un test opposé de Combat rapproché contre Combat rapproché.
- Si la cible évite les coups, c'est un test opposé de Combat rapproché contre esquive.
- Si la cible ne réagit pas, c'est une attaque surprise (cf. page 95).

6. Déterminez qui l'emporte.
Si la cible rend les coups, le personnage ayant le meilleur niveau de réussite évite les coups et frappe son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant l'emporte sur le défenseur. S'ils échouent tous les deux, rien ne se passe.
Si la cible évite les coups, si l'attaquant a un meilleur niveau de réussite, il frappe son adversaire. Sinon, le défenseur esquive l'attaque. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte sur l'attaquant et esquive l'attaque. S'ils échouent tous les deux, rien ne se passe.
Il est impossible de redoubler un test de combat.

7. Lancez les dégâts des attaques réussies. Consultez la *Table XVII : Armes* pour les attaques armées. Un humain inflige 1D3 points de dégâts à mains nues. Si l'attaquant a obtenu une réussite extrême, en dehors d'une contre-attaque, il inflige des dégâts plus importants :
- Si l'arme est capable d'empalement : dégâts maximaux de l'arme, plus impact maximal, plus dégâts normaux de l'arme.
- Si l'arme n'est pas capable d'empalement : dégâts maximaux de l'arme, plus impact maximal.

Manœuvres de combat

Si le but de l'attaquant n'est pas d'infliger des dégâts, il s'agit d'une manœuvre.

1. Comparez la carrure de l'attaquant de la cible : Si l'attaquant est plus petit d'un ou deux points, il subit un ou deux

dés malus sur son test. S'il est encore plus petit, la manœuvre est impossible.

2. Faites le test d'attaque : Comme pour une attaque normale, avec corps à corps ou une autre spécialité de Combat rapproché. La cible a le choix entre éviter ou rendre les coups, comme d'habitude.

- Si la cible évite les coups, c'est un test opposé de Combat rapproché contre esquive. L'attaquant réussit sa manœuvre s'il obtient un meilleur niveau de réussite que le défenseur. En cas d'égalité, le défenseur évite la manœuvre.
- Si la cible rend les coups, c'est un test opposé de Combat rapproché contre Combat rapproché. Si le défenseur obtient un meilleur niveau de réussite que l'attaquant, la manœuvre échoue et le défenseur inflige des dégâts à l'attaquant. En cas d'égalité, la manœuvre réussit.
- Dans ce cas, le défenseur peut employer une manœuvre en guise de contre-attaque. On applique alors les effets de sa manœuvre au lieu d'infliger des dégâts.

3. Une manœuvre réussie permet au personnage de réaliser un objectif (cf. page 94).

Autres situations de combat

Sous-nombre

Lorsqu'un personnage a évité ou rendu les coups une fois dans le round, toutes les attaques rapprochées le visant s'effectueront avec un dé bonus.
Les personnages et les monstres disposant de plus d'une attaque par round peuvent également esquiver ou rendre les coups un nombre de fois égal à cette valeur avant que le dé bonus ne soit appliqué contre eux.

Armes de trait ou de jet

Les armes de trait, dont les arcs et les arbalètes, sont traitées comme n'importe quelle arme à distance. La cible a la possibilité de se mettre à couvert (cf. page 100), mais ne peut pas esquiver.

Les armes de jet peuvent être évitées, de la même façon que les attaques utilisant la compétence Combat rapproché (cf. *Résoudre une attaque quand la cible évite les coups*, page 91).

Un personnage ne peut pas choisir de rendre les coups face à une arme de trait ou de jet, à moins d'être au corps à corps avec son agresseur, par exemple à environ un dixième de sa DEX en mètres.

La moitié de l'impact de l'assaillant est appliquée aux attaques par armes de trait ou de jet se servant de la force de leur utilisateur. Cela s'applique par exemple aux arcs et aux frondes, mais pas aux arbalètes.

Pour résoudre une attaque par arme de trait ou de jet, le gardien établit un niveau de difficulté comme pour une attaque par arme à feu (cf. *Portées et difficulté des attaques à distance*, page 100).

Fuir la mêlée

Lorsque son tour vient dans l'ordre d'initiative, un personnage peut utiliser son action pour fuir un Combat rapproché à condition qu'il dispose d'une échappatoire et ne soit pas immobilisé.

Protection

L'armure réduit les dégâts reçus. Déduisez la valeur de la protection des points de dégâts infligés.

Exemples de protections

Veste en cuir épaisse	1 point
Casque de la Grande Guerre	2 points
2,5 cm de bois dur	3 points
Casque militaire moderne	5 points
Veste lourde en Kevlar	8 points
Armure militaire complète	12 points
4 cm de verre blindé	15 points
2,5 cm d'acier	19 points
Gros sac de sable	20 points

Aide-mémoire Combat à distance

Pour résoudre une attaque par arme à feu, lancez un 1D100 et comparez le résultat avec la spécialité appropriée de Combat à distance. Ce genre de tests ne reçoit pas d'opposition. Le niveau de difficulté est déterminé par la portée, divers facteurs pouvant accorder des dés bonus ou malus. Un échec n'inflige jamais de dégâts.
Une arme prête à tirer agit à un rang égal à la DEX du porteur +50.

Difficulté des attaques à distance

La difficulté d'un test d'attaque à distance est toujours établie en fonction de la portée.

- Portée de base ou moins : difficulté ordinaire.
- Longue portée (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté majeure.
- Très longue portée (jusqu'à quatre fois la portée de base) : difficulté extrême.

Tout modificateur supplémentaire se traduit en dés bonus ou malus.

À très longue portée, quand seul un niveau de réussite extrême permet de toucher la cible, un empalement ne peut être obtenu que sur un succès critique (un jet de 01).

Modificateurs d'attaques à distance

Une fois le niveau de difficulté du tir fixé, on prend en compte tous les autres facteurs offrant un avantage ou un désavantage significatifs.

Un dé bonus

- L'attaquant vise pendant 1 round.
- La cible est à bout portant, par exemple à environ un dixième de sa DEX en mètres.
- La cible est grande (carrure 4 ou plus).

Un dé malus

- La cible se met à couvert (et réussit son test d'Esquive).
- La cible est derrière un abri partiel.
- La cible se déplace rapidement (MVT 8 ou plus).
- La cible est petite (carrure –2 ou moins).
- L'attaquant charge et tire un coup en un round.
- L'attaquant tire deux ou trois fois en un round avec une arme de poing.
- L'attaquant tire dans un corps à corps.

Viser : Le tireur déclare prendre son temps pour viser lors de son tour dans l'ordre d'initiative. Le tir aura lieu au même rang de DEX, lors du prochain round. Si le personnage subit des dégâts ou se déplace, il perd l'avantage de la visée.

Tirer dans un corps à corps : Une maladresse signifie qu'un allié a été touché. Si plusieurs alliés sont dans la ligne de mire, celui dont la valeur de chance est la plus basse est touché.

Recharger une arme à feu : Un round de combat pour charger deux balles ou cartouches dans un pistolet ou un fusil, un round pour changer un barillet, deux rounds pour changer une ceinture de munitions.

Tir en rafale, tir automatique

Le joueur déclare le nombre de balles devant être tirées avant de lancer les dés. Un tir automatique est divisé en plusieurs salves, chacune nécessitant un test d'attaque. Une salve comprend un nombre de balles allant de 3 minimum jusqu'au dixième de la compétence du tireur. Le tireur doit effectuer un nouveau test d'attaque à chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible. Un tir en rafale correspond à une seule salve, et donc à un seul test d'attaque.
Des munitions supplémentaires sont dépensées à chaque déplacement d'une cible à une autre (une balle par mètre).

Toucher sa cible en mode automatique :
Premier test d'attaque : Déterminez la difficulté en fonction de la portée, puis appliquez les modificateurs.

Tests d'attaque ultérieurs : Ajoutez un dé malus (ou défaussez un dé bonus) pour chaque test supplémentaire. Si cela mène à trois dés malus, restez à deux dés et augmentez la difficulté d'un cran.

Résoudre chaque test d'attaque :

- **Si le test d'attaque est réussi :** La moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant l'armure éventuelle à chaque coup.
- **Si l'attaque obtient une réussite extrême :** Tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté était extrême, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.

Panne : Tout jet lié à l'attaque dont le résultat est supérieur ou égal au seuil de panne de l'arme indique que l'arme ne tire tout simplement pas.

Résumé des modificateurs de combat à distance

DIFFICULTÉ	DÉ BONUS	DÉ MALUS
Ordinaire : portée normale	Viser pendant 1 round	Cible plongeant à couvert
Majeure : longue portée	Bout portant	Cible rapide (Mvt +8)
Extrême : très longue portée	Grande cible (carrure 4+)	Protection partielle (50 % +)
	Petite cible (carrure –2)	
	Tirs de pistolets multiples	
	Charger et tirer un coup en un round	
	Tirer dans un corps à corps	

Table III : Autres formes de dégâts

BLESSURE	DÉGÂTS	EXEMPLE
Mineure : Une personne pourrait survivre à de multiples occurrences de ce niveau de dégâts.	1D3	Coups de poing, de pied, de tête, acide léger, fumée épaisse*, petit rocher lancé, chute (par tranche de 3 mètres) sur un sol mou type marécage.
Modérée : Pourrait provoquer une blessure grave ; il en faudrait plusieurs pour tuer.	1D6	Chute (par 3 mètres) sur de l'herbe, gourdin, acide fort, respirer de l'eau*, être exposé au vide*, balle de petit calibre, feu (torche enflammée).
Sévère : Blessure grave probable. Une ou deux occurrences suffisent à rendre quelqu'un inconscient ou à le tuer.	1D10	Balle de 38, chute (par 3 mètres) sur du béton, hache, feu (lance–flammes, traverser une pièce en flammes), être à 6–9 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite qui explose, poison léger**.
Mortel : Une personne ordinaire a 50 % de chances de mourir.	2D10	Touché par une voiture à 50 km/h, se trouver à 3–6 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison fort**.
Terminal : Mort instantanée probable.	4D10	Heurté par une voiture à vive allure, se trouver à moins de 3 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison létal**.
Réduit en bouillie : La mort est presque certaine.	8D10	Être impliqué dans une collision entre deux voitures roulant à toute vitesse, être heurté par un train.

* **Asphyxie et noyade :** Faites un test de CON chaque round ; après un premier échec, les dégâts sont subis chaque round jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la victime parvienne à respirer. Si le personnage est épuisé physiquement, une réussite majeure est demandée pour chaque test de CON.

** **Poisons** : Un test extrême de CON divisera les dégâts liés à l'empoisonnement. Les poisons peuvent provoquer toutes sortes de symptômes supplémentaires tels que des douleurs stomacales, des vomissements, diarrhées, frissons, suées, crampes, jaunisses, arythmies cardiaques, troubles de la vision, convulsions, inconscience et paralysie. Au gardien de décider si les symptômes permettent à la victime d'agir ou non, ou avec un dé malus voire un niveau de difficulté accru. Sous certaines circonstances, le gardien peut autoriser à se débarrasser des effets d'un poison sur une réussite critique lors du test de CON.

Aide-mémoire : le combat

Établir l'ordre d'attaque

Par ordre de DEX croissante : La valeur la plus élevée joue en premier.
Une arme à feu prête à tirer agit à DEX +50.

Attaque par surprise

Autoriser un test : la cible anticipe–t–elle l'attaque ? (T.O.C., Écouter, Psychologie)

Oui

Utilisez l'ordre normal de DEX pour le combat.

Non

L'attaque porte automatiquement ou reçoit un dé bonus.

Résoudre par ordre de DEX

a) Choix entre attaque, fuite ou manœuvre.
b) Le défenseur esquive, rend les coups ou effectue une manœuvre.
c) Attaquant et défenseur font des tests en opposition.

Éviter les coups

L'attaquant l'emporte avec un niveau de réussite supérieur.

Égalité = le défenseur gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Rendre les coups

Le plus haut niveau de réussite l'emporte.

Égalité = l'attaquant gagne.

Échec mutuel = aucun dégât n'est infligé.

Manœuvre

Résoudre comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts, appliquer les effets de la manœuvre.

Si Manœuvre :
Comparer les carrures

Si l'initiateur est plus petit = 1 dé malus par point de différence.

Si différence de 3 ou plus = la manœuvre est impossible.

Les tests de combat ne peuvent être redoublés.

En sous–nombre

Si le personnage a déjà esquivé ou rendu les coups durant ce round, les attaques supplémentaires contre lui reçoivent un dé bonus.

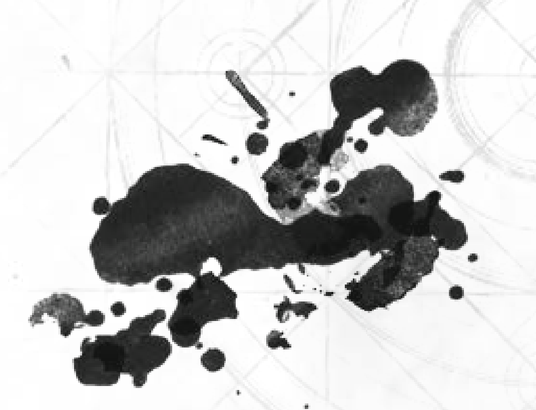
Ne s'applique pas à ceux qui ont plusieurs attaques (peuvent esquiver/rendre les coups autant de fois qu'ils ont d'attaques avant que la règle ne s'applique).

Réussite extrême

Ne s'applique pas à un défenseur qui rend les coups

Empalement = dégâts arme max + bonus max + dé(s) de l'arme

Contondant = dégâts arme max + bonus max



Aide-mémoire : la poursuite

Mise en place

Décidez si les fuyards partent tous dans la **même direction** ou s'ils **se séparent**. Déterminez après qui part chaque poursuivant. En cas de groupes multiples, gérez-les chacun comme des **poursuites différentes**.

Test de vitesse : Chaque participant effectue un test de CON (s'il est à pied ou utilise sa force motrice pour se déplacer) ou de Conduite (pour les véhicules).

- **Réussite** : pas de modification du MVT.
- **Réussite extrême** : +1 en MVT.
- **Échec** : –1 en MVT.

Classez les groupes par ordre de MVT.

Les fuyards ayant un MVT **strictement supérieur** au plus rapide des poursuivants parviennent à s'échapper sans encombre. Les poursuivants ayant un MVT **strictement inférieur** au plus lent des fuyards sont rapidement distancés et ne participent pas à la poursuite.

Lançons la poursuite !

Dessinez les lieux.

Ajoutez les poursuivants : Placez-les dans l'ordre, le plus lent à l'arrière, et les autres avec autant d'avance que leur différence de MVT.

Ajoutez les fuyards : Placez-les de même, le plus lent étant 2 lieux devant le poursuivant de tête.

Placez les obstacles et les barrières.

Allouez à chaque participant un nombre d'actions de mouvement : Le plus lent en reçoit une. Les autres en reçoivent une, plus la différence de MVT avec le plus lent.

Déterminez l'ordre de DEX.

Obstacles : Traverser un obstacle déclenche un test de compétence. En cas d'échec, le gardien peut répliquer en blessant le personnage (cf. Table III : autres formes de dégâts, page 147) et en le retardant (1D3 actions de mouvement).

Traverser un obstacle prudemment : Dépenser 1 ou 2 actions de mouvement permet d'acheter 1 ou 2 dés bonus pour passer un obstacle.

Barrière : Une barrière empêche de passer au lieu suivant si on ne réussit pas un test de compétence, à moins de la défoncer pour passer au travers. Si le gardien estime que c'est approprié, il peut infliger des dégâts et du retard, comme pour un obstacle.

Défoncer une barrière : Un véhicule inflige 1D10 points de dégâts par point de carrure. Si les dégâts ne suffisent pas à détruire la barrière, le véhicule est accidenté. Dans le cas contraire, il subit tout de même des dégâts égaux à la moitié des points de vie de la barrière avant le choc.

- Porte d'intérieur ou palissade en bois fin : 5 PV
- Porte de derrière : 10 PV
- Porte d'entrée solide : 15 PV
- Mur de briques de 20 cm d'épaisseur : 25 PV
- Arbre de bonne taille : 50 PV
- Soutien de pont en béton : 100 PV

Attaques : Lancer une attaque rapprochée sur un adversaire dans le même lieu coûte 1 action de mouvement. Elle est résolue selon les règles habituelles.

Affrontements de véhicules : Conduite remplace les compétences combat rapproché et esquive. Traitez le véhicule comme une arme infligeant 1D10 points de dégâts par point de carrure. Chaque fois qu'un véhicule est utilisé pour attaquer, il subit la moitié des dégâts infligés (arrondie à l'inférieur) ; jamais assez cependant pour perdre plus de points de carrure que ce que possédait sa cible à l'origine. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

Lieux aléatoires : lancez 1D100 :

- 01–59 = rien ;
- 60–84 = 1 obstacle/barrière ordinaire ;
- 85–95 = 1 obstacle/barrière majeur ;
- 96–100 = 1 obstacle/barrière extrême.

Environnement particulièrement dangereux : Ajoutez un dé malus.

Environnement sûr ou dégagé : Ajoutez un dé bonus.

Obstacles impromptus : Une fois par round, on peut faire un test de chance de groupe. Le vainqueur, que ce soit le gardien ou les joueurs, peut placer un obstacle ordinaire où il le souhaite. Les joueurs et le gardien doivent utiliser cette option à tour de rôle.



MVT	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	4	6	9	12	20	30	45	60

MVT	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	90	135	200	300	450	675	1 000	1 500

Pied au plancher

- Un conducteur peut choisir de traverser **2 ou 3 lieux en une action**. Tous les obstacles rencontrés infligeront un dé malus au test pour les éviter.
- Il peut choisir de traverser **4 ou 5 lieux en une action**. Tous les obstacles rencontrés infligeront alors deux dés malus.
- Un passager peut **aider le conducteur** en lisant des cartes ou en offrant des conseils. S'il réussit un test de Trouver Objet Caché ou de Navigation lors de son prochain déplacement, le véhicule pourra accélérer une fois avec 1 de pénalité de moins.

Armes à feu : Tirer dans un véhicule en mouvement impose un dé malus. Ce désavantage est annulé si le véhicule s'arrête et dépense une action de mouvement.

Pneus : Un dé malus pour viser les pneus – *protection 3, 2 PV, ne sont endommagés que par des armes pouvant empaler.* Un pneu crevé réduit la carrure d'un véhicule de 1 point.

Blesser le conducteur : Si le conducteur d'un véhicule en mouvement subit une blessure grave, il risque de perdre le contrôle de son véhicule. Il doit immédiatement réussir un test de compétence contre un obstacle majeur.

Descendre ou monter de voiture : Faites un nouveau test de vitesse. Recalculez le nombre d'actions.

Monstres et poursuites

- Si le monstre ou le personnage non-joueur est **censé avoir la capacité demandée**, utilisez sa DEX à la place de la compétence.
- Si le monstre ou le personnage non-joueur **n'est pas censé avoir la capacité demandée**, utilisez un cinquième de sa DEX à la place de la compétence (ou optez simplement pour un échec automatique).
- Si vous **ignorez** si le monstre ou le personnage non-joueur est censé avoir ou ne pas avoir la capacité demandée, utilisez la moitié de sa DEX à la place de la compétence.

Si d'autres compétences sont requises, le gardien peut adopter une approche similaire, en se basant sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée.

Table VI : Collisions entre véhicules

ACCIDENT	DÉGÂTS	EXEMPLE
Accident mineur : La plupart des obstacles ordinaires. Dégâts cosmétiques ou quelque chose de plus sérieux.	1D3–1 Carrure	Heurte légèrement un autre véhicule, accroche un lampadaire ou un poteau, percute une personne ou une créature de taille similaire.
Accident important : La plupart des obstacles majeurs. Peut causer des dégâts importants, peut-être même détruire une voiture.	1D6 Carrure	Percute une vache ou un grand cerf, une moto lourde ou une voiture modèle économique.
Accident grave : La plupart des obstacles extrêmes. Susceptible de ravager une voiture.	1D10 Carrure	Collision avec une voiture modèle ordinaire, un gros lampadaire ou un arbre.
Accident terrible : Susceptible de ravager un camion. Sûr de pulvériser une voiture.	2D10 Carrure	Collision avec un camion ou un arbre centenaire.
Accident mortel : La plupart des véhicules seront réduits à l'état de débris.	5D10 Carrure	Collision avec un poids lourd géant ou un train, être frappé par un météore.

Résumé : les cinq étapes de mise en place d'une poursuite

Voici les cinq étapes essentielles que le gardien devra suivre pour **mettre en place une poursuite** :

- Placer le **poursuivant** ;
- Placer le **poursuivi** ;
- Positionner les **obstacles** et les **barrières** ;
- Donner à chaque participant un **nombre d'actions de déplacement** ;
- Déterminer **l'ordre de DEX**.

Table V : Véhicules

Les véhicules suivants utilisent la compétence Conduite :

VÉHICULES	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Voiture, économique	13	4	1	3 ou 4
Voiture, ordinaire	14	5	2	4
Voiture, de luxe	15	6	2	4
Voiture, sport	16	5	2	1
Pick-up	14	6	2	2+
Six-tonnes	13	7	2	2+
Semi-remorque	13	9	2	3+
Moto, légère	13	1	0	1
Moto, lourde	16	3	0	1

Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage. Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel :

VÉHICULES AÉRIENS	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Dirigeable	12	10	2	112+
Avion à hélices	15	5	1	4+
Bombardier	17	11	2	10+
Jet	18	11	3	50+
Hélicoptère	15	5	2	15+

Les véhicules suivants demandent un entraînement spécial. La compétence Conduite engin lourd pourra s'y substituer :

VÉHICULES LOURDS	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Tank	11	20	24	4+
Locomotive à vapeur	12	12	1	400+
Train moderne	15	14	2	400+

Les « véhicules » suivants utilisent la compétence Équitation :

AUTRES FORMES DE TRANSPORT	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Cheval (avec cavalier)	11	4	0	1
Carriole à 4 chevaux	10	3	0	6+
Bicyclette	7	0,5	0	1+

Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage. Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel. La valeur de protection concerne les personnes sur le pont :

VÉHICULES MARINS	MVT	CARRURE	PROT. PASS.	PASSAGERS
Barque	6	2	0	3
Aéroglisseur	12	4	0	22+
Bateau à moteur	14	3	0	6+
Paquebot de croisière	11	32	0	2 200+
Cuirassé	11	65	0	1 800+
Porte-avions	11	75	0	3 200+
Sous-marin	12	24	0	120+

Légende

MVT : Une représentation de la vitesse et de la manœuvrabilité du véhicule dans les poursuites. Ces valeurs concernent les véhicules modernes et peuvent être réduites de 20 % pour ceux de 1920, bien que certaines voitures de l'époque aient pu dépasser les 160 km/h.

CARRURE : Une représentation de la force et de la taille du véhicule. Si elle tombe à zéro, le véhicule est hors-jeu. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondie à l'entier inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de sa valeur d'origine voire moins, l'engin est abîmé. Tous les tests de Conduite (ou autres) à son bord reçoivent un dé malus.

Si un véhicule subit en un seul choc une perte égale ou supérieure à sa valeur initiale de carrure, l'engin est transformé en épave de la plus impressionnante des façons. Il pourrait bien exploser, brûler, faire un tonneau ou tout cela à la fois. Tous les occupants risquent fort de mourir, au gardien de décider si les investigateurs ont une chance de s'en tirer, par exemple en demandant des tests de chance. Les plus fortunés pourraient se voir éjectés, bien que nous recommandions la perte d'au moins 2D10 points de vie au passage.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à zéro suite à plusieurs chocs (aucune perte égale à sa valeur initiale de carrure), celui-ci devient impossible à piloter et finit par s'arrêter. Selon la situation (et peut-être un test de chance), cela pourra entraîner un accident infligeant 1D10 points de dégâts au conducteur et aux passagers.

PROT. PASS. : Cette valeur protège le conducteur et les passagers et reflète le nombre de points de protection que le véhicule offre contre les attaques externes.

PASSAGERS ET ÉQUIPAGE : Le nombre de personnes pouvant être transportées.




1-521

Aide-mémoire : Santé Mentale

Test de Santé Mentale raté : une réaction involontaire.
Perte de 5 SAN ou plus en une fois : Faites un test d'INT. En cas de succès, c'est la folie temporaire.
Perte d'un cinquième de sa SAN en une journée : folie persistante.

Les phases de la folie

Une crise de folie passagère : soit en temps réel (1D10 rounds), soit en résumé (1D10 heures). Le gardien altère un aspect du personnage (phobie, manie, etc.).

Folie sous–jacente : toute nouvelle perte de Santé Mentale provoque une crise de folie passagère ; l'investigateur est sujet au délire.

Effets secondaires de la folie

- **Phobies :** Un investigateur fou doit **fuir l'objet de sa phobie**, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Manies :** Un investigateur fou doit **céder à sa manie**, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Délires et tests de Réalité :** Faites un test de Santé Mentale pour **percer une illusion**.
  Échec : perte de **1 point de Santé Mentale** (ce qui peut déclencher une crise de folie passagère).
  Succès : Le délire est **dissipé**.
- **Folie et Mythe de Cthulhu :** Gain de **5 % en Mythe de Cthulhu** lors de la première crise de folie passagère inspirée par un évènement lié au Mythe. Gain de 1 % pour les suivantes.

Guérison

- **Folie temporaire :** après 1D10 heures ou une nuit de repos.
- **Folie persistante :** test à la fin de chaque mois de traitement. Le gardien peut accorder un rétablissement automatique durant la prochaine phase de développement.
- **Soins à domicile (lancez 1D100 par mois) :**
  01–95 : réussite ! Le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. De plus, il effectue un test de Santé Mentale : si ce test réussit, la folie est guérie.
  96–100 : échec ! L'investigateur perd 1D6 points de Santé Mentale.
- **Institutionnalisation**
  01–50 (ou sous la compétence psychanalyse) : réussite ! Le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. De plus, il effectue un test de Santé Mentale : si ce test réussit, la folie est guérie.
  51–95 : aucun progrès.
  96–100 : échec ! L'investigateur perd 1D6 points de Santé Mentale.

S'habituer au pire

Le joueur note le **nombre total de points de Santé Mentale perdus** à cause d'une entité du Mythe. Cette perte cumulée ne peut pas dépasser le maximum possible pour une seule rencontre. Toutefois, cette perte cumulée **baisse d'un point à chaque phase de développement**.



Table VII : Folie passagère – Temps réel (LANCEZ 1D10)

1	**Amnésie :** L'investigateur n'a aucun souvenir des événements qui ont eu lieu après qu'il a cessé d'être en sécurité. Il peut par exemple avoir l'impression d'avoir été en train de prendre son petit déjeuner quand il s'est soudain retrouvé ailleurs et face à un monstre. Dure 1D10 rounds.
2	**Trouble psychosomatique :** L'investigateur souffre de cécité ou de surdité psychosomatique, ou perd l'usage d'un ou plusieurs membres. Dure 1D10 rounds.
3	**Violence :** Un voile rouge descend sur l'investigateur, qui se lance dans une explosion de violence incontrôlée dirigée à l'encontre de son entourage, alliés comme ennemis, pendant 1D10 rounds.
4	**Paranoïa :** L'investigateur souffre de paranoïa aiguë pendant 1D10 rounds. Tout le monde lui en veut, personne n'est digne de confiance, on l'épie, on l'a trahi, ce qu'il voit n'est qu'un piège.
5	**Une personne importante :** Relisez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante. L'investigateur prend quelqu'un d'autre dans la scène pour cette personne et agit conformément à la relation qui les unit. Dure 1D10 rounds.
6	**Évanouissement :** L'investigateur s'évanouit. Il retrouve ses esprits après 1D10 rounds.
7	**Fuite désespérée :** L'investigateur est contraint de partir aussi loin que possible et par tous les moyens possibles, même s'il lui faut prendre le seul véhicule et laisser tout le monde derrière. Il voyage pendant 1D10 rounds.
8	**Hystérie manifeste ou crise émotionnelle :** L'investigateur ne peut plus rien faire d'autre que rire, pleurer, crier, etc. pendant 1D10 rounds.
9	**Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. Même si la source de la phobie n'est pas présente, l'investigateur imagine qu'elle l'est pendant 1D10 rounds.
10	**Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur cherche à assouvir sa nouvelle manie pendant 1D10 rounds.

Table VIII : Folie passagère – Résumé (LANCEZ 1D10)

1	**Amnésie :** L'investigateur recouvre ses esprits dans un lieu inconnu sans le moindre souvenir de qui il est. Sa mémoire lui reviendra lentement, au fil du temps.
2	**Dévalisé :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, dévalisé mais en bonne santé. S'il portait un bien précieux (voir le profil des investigateurs), faites un test de chance pour savoir si celui-ci a été dérobé. Tout autre objet de valeur manque à l'appel.
3	**Roué de coups :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, roué de coups et dans un état pitoyable. Ses points de vie d'avant la crise sont réduits de moitié, sans pour autant provoquer une blessure grave. Il n'a pas été dévalisé. Le gardien est seul juge de l'origine de ces dégâts.
4	**Violence :** L'investigateur laisse exploser sa rage et se déchaîne sur son entourage. Revenant à ses esprits, il peut découvrir ou non (ou se souvenir ou non) de ses actions et de leurs conséquences. Le gardien est seul juge des personnes victimes de ce déchaînement de violence et de leur état (blessées voire tuées).
5	**Idéologie et croyances :** Relisez le profil du personnage à la recherche de ses idéologies et croyances. L'investigateur manifeste une de ces convictions d'une façon extrême, démente et démonstrative. Par exemple, une personne religieuse pourra être retrouvée dans le métro en train de prêcher la bonne parole.
6	**Une personne importante :** Consultez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante et de la raison de cette importance. Durant le temps passé (1D10 heures ou plus), l'investigateur a fait de son mieux pour se rapprocher de cette personne et jouer sur leur relation.
7	**Institutionnalisé :** L'investigateur recouvre ses esprits dans la cellule d'un asile ou d'un poste de police. Il se remémorera peu à peu les événements qui l'ont mené là.
8	**Fuite désespérée :** Quand l'investigateur se réveille, il se trouve très loin, perdu dans la campagne ou dans un train ou un bus longue distance.
9	**Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur recouvre ses esprits 1D10 heures plus tard, après avoir pris toutes les précautions possibles pour éviter sa nouvelle phobie.
10	**Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard. Durant cette crise de folie, il aura fait tout son possible pour satisfaire sa nouvelle manie. Au gardien et au joueur de décider si cela se voit.

Aide-mémoire : la magie

Première lecture d'un ouvrage : Peut nécessiter un test de lecture ; durée variable (de quelques heures ou plusieurs semaines, à la discrétion du gardien) ; perte de Santé Mentale (si le lecteur est croyant) ; gain mineur de points de Mythe de Cthulhu.

Test de lecture :
- Livre imprimé il y a moins d'un siècle et en bon état : difficulté ordinaire.
- Œuvre manuscrite ancienne : difficulté majeure.
- Vieux tome couvert de moisissures : difficulté extrême.

Étude complète d'un ouvrage : Une première lecture est indispensable ; pas besoin de test de lecture ; durée indiquée sur la Table XI : Tomes du Mythe ; perte de Santé Mentale (si le lecteur est croyant) ; gain de points de Mythe de Cthulhu, majeur si la compétence en Mythe du lecteur est inférieure à la valeur du livre, mineur dans le cas contraire. Plusieurs études du même livre sont possibles, mais leur durée double à chaque fois.
Les tomes du Mythe sont décrits dans le Chapitre 11 : *Ouvrages occultes*.

Utiliser un ouvrage du Mythe comme référence : Possible uniquement après une étude complète ; 1D4 heures ; jet d'1D100 sous la valeur en Mythe de Cthulhu de l'ouvrage.

Points de magie, dépassement : Les points supplémentaires sont pris sur les points de vie.

Points de magie, récupération : 1 point de magie par heure (plus sur le POU est supérieur à 100).

Apprendre un sortilège dans un livre : Après une lecture initiale ; durée variable (de quelques heures à plusieurs semaines, généralement 2D6 semaines) ; test majeur d'INT (optionnel).

Apprendre un sortilège d'un autre sorcier : Beaucoup plus rapide ; test d'INT pour retenir le sortilège.

Lancer un sortilège pour la première fois : Test majeur de POU ; possibilité de le redoubler ou de réapprendre le sort ; si le redoublement rate, le sort est lancé, mais les coûts en points de magie et en SAN sont multipliés par 1D6, sans compter des effets secondaires conséquents.

Temps d'incantation en combat (cf. Chapitre 12 *: Grimoire*) **:** Instantané = au rang DEX +50 ; un round = s'active au rang de DEX lors du round actuel ; deux rounds = s'active au rang de DEX lors du round suivant ; et ainsi de suite.

Croyant : Un sceptique peut obtenir le gain en Mythe de Cthulhu d'ouvrages, sans encourir la perte de Santé Mentale attenante. Toutefois, à la première perte de SAN liée au Mythe, il perd aussitôt autant de points de SAN que son niveau en Mythe de Cthulhu.

Augmenter son POU :
- Suite à l'incantation réussie d'un sortilège nécessitant un test opposé de POU pour parvenir à affecter sa cible, lancez 1D100. Si le résultat est supérieur au POU (ou à 96), celui-ci augmente de 1D10 points de façon permanente.
- Suite à un 01 sur un test de chance, lancez 1D100. Si le résultat est supérieur au POU (ou à 96), celui-ci augmente de 1D10 points de façon permanente.

Table des demis et des cinquièmes

E : VALEUR ENTIÈRE　　1/2 : DEMI-VALEUR　　1/5 : CINQUIÈME

E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5	E	1/2	1/5
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20

Test de Santé Mentale

H. P. Lovecraft était connu pour son utilisation de mots étranges dans des contextes qui ne l'étaient pas moins, ce qui donne cette saveur si particulière à ses textes. Nous avons pensé qu'ils seraient utiles aux gardiens quand ils décrivent les créatures du Mythe.

Attention ! Si vous lisez tous les adjectifs ci-dessous, vous perdez 1D3 de Santé Mentale.

Aberrant, abominable, absurde, acide, adhésif, aérien, affamé, affolant, affreux, agrandi, aigri, alarmant, altéré, ambigu, amorphe, amphibie, amphigourique, anarchique, ancien, anguleux, animal, animé, anomal, anonyme, anormal, antédiluvien, antique, apathique, arc-en-ciel, ardent, assourdissant, atroce, avachi, aveuglant, avili, avorté, bafouillant, barbare, bavant, bavard, baveux, bégayant, bêlant, bestial, bigarré, bilieux, bizarre, blafard, blasphématoire, blême, blet, bouffi, bouillant, bouillonnant, bourbeux, brillant, brute, bulbeux, cadavéreux, cadavérique, cancéreux, caoutchouteux, caquetant, cauchemardesque, caustique, cellulaire, cendreux, changeable, chaotique, charnel, chassieux, chevrotant, chitineux, cireux, cleptomane, coassant, collant, colossal, congelé, conique, consternant, contorsionné, contourné, contrefait, cornu, corpulent, corrompu, coulant, crémeux, criant, criminel, cristallin, crustacé, cupide, curieux, cyclopéen, cylindrique, dantesque, débauché, décadent, décomposé, défiguré, déformé, dégénéré, dégoûtant, dégradé, délétère, déliquescent, délirant, démasqué, démoniaque, denté, déplaisant, dépravé, dérangé, déroutant, désagrégé, déséquilibré, désordonné, desquamé, détestable, déviant, diabolique, difforme, diffus, dingue, discordant, disgracieux, disloqué, disproportionné, dissonant, distrait, éblouissant, écailleux, éclatant, écœurant, écumant, écumeux, effervescent, effrayant, effréné, effroyable, effulgent, élastique, éléphantesque, embrouillé, empoisonné, enceinte, énorme, enveloppant, épais, épouvantable, éreinté, erroné, ésotérique, étendu, éthéré, étonnant, étranger, évasif, exacerbé, exagéré, exécrable, exécrable, expansif, fabuleux, famélique, fangeux, fantastique, fantomatique, fauché, fécond, fétide, fibreux, fielleux, flasque, flegmatique, flétri, flexible, fluctuant, fluide, fondu, fongique, fou, fracturé, frémissant, fruste, funeste, furieux, furtif, fuyant, gangrené, gargantuesque, gauche, gélatineux, gesticulant, gibbeux, gigantesque, glissant, globulaire, globuleux, gluant, gras, grinçant, grisâtre, grognon, grossier, grotesque, grouillant, grumeleux, haineux, hallucinatoire, harcelant, hideux, horrible, huileux, humide, hurlant, hybride, hypnotisant, idiot, ignoble, illogique, immatériel, immémorial, immense, immonde, immoral, immortel, impitoyable, implacable, impur, inaperçu, incohérent, incolore, incommodant, incomplet, incongru, inconnu, inconvenant, incroyable, indescriptible, indicible, indigeste, indistinct, infecté, infernal, infesté, infini, informe, infortuné, ingambe, inhumain, injecté, innommable, insensé, insipide, insomniaque, insondable, intangible, iridescent, irisé, irrationnel, irrégulier, jaunâtre, laid, lascif, lépreux, limoneux, liquéfié, lourdingue, lugubre, lumineux, luxuriant, macabre, malade, maladif, malfaisant, malpropre, malveillant, massif, maudit, méchant, médusé, membraneux, membré, menaçant, méphitique, métallique, misérable, moisi, monstrueux, monumental, morbide, mordant, mortel, mortifiant, moussu, mugissant, muqueux, murmurant, mutilé, myope, nauséabond, nauséeux, nébuleux, nécromantique, nécrotique, nocif, non-euclidien, non-voyant, obscène, obséquieux, octopode, odieux, odorant, ombreux, onduleux, organique, ovale, païen, pâle, palmé, palpitant, paralysant, parasitique, passif, perfide, pernicieux, pervers, perverti, piqué, plaintif, plastique, plissé, poissard, poisseux, poreux, pourri, prodigieux, profane, protoplasmique, protubérant, puant, pulsatif, pustuleux, putréfié, putride, radiant, radieux, rebutant, rêche, rectangulaire, remuant, repoussant, répréhensible, reptilien, répugnant, répulsif, resplendissant, rigide, rouspéteur, rugueux, ruisselant, sacrilège, saillant, sale, sanglant, sanguin, satanique, scabieux, scabreux, scélérat, sépulcral, séreux, sibyllin, sifflant, silencieux, silencieux, simiesque, singulier, sirupeux, solennel, sombre, sordide, souillé, spectral, sphérique, spongieux, squameux, squelettique, stagnant, stupéfiant, stupide, stygien, suintant, sulfureux, suppurant, talé, tapi, tendineux, ténébreux, tentaculaire, terreux, terrible, terrible, tonitruant, tordu, torve, tourbillonnant, transformé, transparent, tremblotant, trépidant, tubulaire, tumultueux, turbiné, turbulent, turgescent, ultime, ululant, vague, vaporeux, vaseux, vaste, velu, vénéfique, verdâtre, véreux, vermiforme, vermoulu, vert, vibrant, vil, vipérin, visqueux, volumineux, xénophobe, zodiacal, zymotique.







Chapitre 17

Annexes françaises

Dans cette section, nous vous proposons les règles spécifiques de la 6e édition française, adaptées à la 7e édition. Ainsi pouvez vous continuer à utiliser l'Aplomb, les styles de jeu, et autres règles spécifiques.

Les styles de jeu

L'Appel de Cthulhu vous propose trois styles de jeu qui chacun correspondent à une ambiance spécifique. En fonction du style de jeu choisi pour la partie, la création de personnage sera légèrement différente. Le joueur disposera de plus ou moins de points pour acquérir les compétences et pourra obtenir des points d'Aplomb à la création.

Selon le style de jeu choisi par les joueurs, les points d'acquisition des compétences varient, comme indiqué ci-après. De plus, vous trouverez une brève description du style en question.

Horreur Lovecraftienne

Points d'occupation *: identique à ceux de l'occupation choisie (cf. p 42-43)*
Points libres *: INT x2*
Exemple *: pour un missionnaire, les points d'occupation sont ÉDU x 2 + APP x 2, et INT x 2 pour les points libres*

Points d'Aplomb *: aucun en dehors de ceux disponibles dans les occupations*

Dans ce style de jeu, l'individu est confronté a des forces supérieures, tels les héros de H.P. Lovecraft, non en tant que héros, mais plus telles des victimes ou, au mieux, comme témoins. Leur quotidien bascule, ils prennent conscience de l'impuissance de l'être humain face à la réalité de l'univers.

Investigation occulte

Points d'occupation *: identique à ceux de l'occupation choisie (cf. p 42-43), multipliés par 1,5*
Points libres *: INT x3*
Exemple *: pour un missionnaire, les points d'occupation sont ÉDU x 3 + APP x 3, et INT x 3 pour les points libres*

Points d'Aplomb *: 1 point pour chaque investigateur, qui reflète leur expérience des situations de stress, en plus de ceux disponibles dans les occupations.*

Très proche de l'*Horreur Lovecraftienne*, dans ce style de jeu les investigateurs ont néanmoins une possibilité d'action plus grande. Leurs chances d'empêcher l'innommable de se produire sont certes minces, mais ce sont des professionnels de l'investigation confrontés à l'occulte, qui ont l'expérience des situations délicates.

Aventures Pulp

Points d'occupation *: identique à ceux de l'occupation choisie (cf. p 42-43), multipliés par 2*
Points libres *: INT x4*
Exemple *: pour un missionnaire, les points d'occupation sont ÉDU x 4 + APP x 4, et INT x 4 pour les points libres*

Points d'Aplomb *: 2 points pour chaque investigateur, qui reflètent habitude des situations tendues, en plus de ceux disponibles dans les occupations.*

Dans ce style de jeu, le Mythe est un plus, relégué au second plan, pour laisser la place à l'action, avec des héros, des vrais ! Aventure et exotisme, « Larger than life » (plus grand que la vie), sont au rendez-vous dans ce genre qui met à l'honneur les serials de l'entre-deux-guerres. Ajustez votre chapeau, fourbissez votre fouet, et en route !

Choisir son style de jeu

Pour choisir le style de jeu qui convient le mieux à la table, le gardien, après avoir lu avec attention les descriptifs qui suivent, devrait se concerter avec ses joueurs afin de cerner leurs envies. Par ailleurs, les scénarios indiquent pour quel style de jeu ils ont été écrits, ce qui peut en faciliter le choix. Bien entendu, chaque gardien est libre d'adapter ceux-ci au style qui lui convient le mieux.
Pour chaque style sont données des inspirations variées qui sont autant de sources de référence possible pour se faire une idée précise du style de jeu. Dans la mesure du possible, le gardien devrait prendre le temps de lire ou regarder au moins une ou deux de ces références afin de s'en imprégner.
Enfin, pour chaque style sont données les fiches techniques types de scénarios. Ce sont des exemples qui ont pour objet d'indiquer clairement les différences entre chaque style.

Horreur Lovecraftienne

Les personnages sont confrontés à une horreur intangible contre laquelle ils ne peuvent lutter, sinon en se condamnant eux-mêmes.

Inspirations

Livresques
Les textes de Lovecraft et du cercle Lovecraftien avec des auteurs tels que Clark Ashton Smith, Robert Bloch (plus particulièrement la première partie de *Retour à Arkham*), Sprague de Camp, August Derleth. Ainsi que les textes de Robert W. Chambers et Arthur Machen qui ont inspiré H.P. Lovecraft.
Jean Ray : L'ensemble de ses contes fantastiques
Edmond Hamilton : *Le Dieu Monstrueux de Marmurth.*
William Hodgon : *Les Canots du Glenn Garrig.*
Bram Stocker : *Le joyau des sept étoiles, Le repaire du vers blanc.*

Jeux
Tous les scénarios existants pour *L'Appel de Cthulhu* depuis 30 ans

Films
La série des *Hellraiser* (1988 à 2005), *Les Autres* (2001), *La Momie* (1933), *Maléfique* (2003), *The Ruins* (2008), *Rec•* (2008), *Détour Mortel* (2003), *The Call of Cthulhu* (2005), *The Thing* (1982), *Necronomicon (*1994), *Les yeux sans visage* (1960), *Cthulhu (*2008).

Séries
Fear Itself, Masters Of Horror.



Définition du genre
L'*Horreur Lovecraftienne* se caractérise par le quotidien qui bascule dans l'épouvante. Les protagonistes sont des gens ordinaires, des intellectuels principalement. Leur esprit est éprouvé par la découverte de l'ignoble réalité du Mythe et de l'insignifiance de l'humain face aux entités et à l'univers. Il n'en résulte que folie, désespoir, épouvante et un sentiment de fin inexorable et atroce. Les fondements de la morale sont balayés, et l'ego surdimensionné de l'homme réduit à néant d'une simple pichenette. Car même si le voile de la réalité se lève peu à peu, il restera toujours fragmentaire. Dans ce style, le fantastique est horrible en soi.

Règles conseillées
Le présent ouvrage est conçu pour ce style de jeu par défaut. Les règles partent du principe que tout est un adversaire potentiel et que l'humain est fragile. Néanmoins, il est conseillé de limiter les combats et les poursuites, de ne pas faire du spectaculaire en Horreur Lovecraftienne.

Conseils : Les investigateurs devraient avoir 50 points de SAN au moins à la création. Par ailleurs, ce style de jeu devrait être empreint de désespoir. De fait, si le gardien le souhaite, il peut ne pas donner d'expérience et ne pas faire évoluer les investigateurs.

Éléments de scénario type
Des personnes ordinaires se retrouvent confrontées à l'épouvante, voire à la terreur. Le quotidien bascule peu à peu dans le fantastique qui apporte une révélation sur la réalité, dévoilant une infime partie de l'horreur du Mythe. Les scénarios se caractérisent par des recherches d'informations en bibliothèque pour comprendre ce qui se passe, et par peu de combats et de poursuites. Par contre, les interactions sociales sont nombreuses, et l'ambiance est primordiale. Les investigateurs sont rarement armés et les combats souvent mortels. Ils perdent peu à peu de leur Santé Mentale, les laissant abasourdis par l'horreur qu'ils découvrent.

Investigation Occulte

Les personnages utilisent les techniques d'investigation pour affronter un danger sournois et ils peuvent espérer le repousser.

Inspirations
Livresques
Jean Ray : La série des Harry Dickson
William Hodgon: *Carnaki et les Fantômes.*
Lin Carter : *Le professeur Anton Zarnak* (notamment la nouvelle *La malédiction du pharaon noir*).
Conan Doyle : *Au pays des Brumes* et les nouvelles fantastiques de Sherlock Holmes.
Seabury Quinn : *Les aventures de Jules de Grandin.*
Robert Bloch (plus particulièrement la seconde partie de *Retour à Arkham*).

Jeux
Delta Green, Delta Green Countdown, Conspiration X.

Films
Cabal (1990), *Dracula* (1992), *Les Récupérateurs de Cadavres* (1945), *Les Poupées du Diable* (1936), *La Fin des temps* (1999), Seven (1996).

Séries
X-Files (plus particulièrement les épisodes « fantastiques »), *Supernatural.*

Définition du genre
L'*Investigation Occulte* est très proche de l'*Horreur Lovecraftienne*, à ceci près qu'elle met en scène des professionnels de l'investigation qui combattent l'horreur. Ils ont une faible lueur d'espoir, qui peu à peu est réduite à néant, grignotée par le Mythe. Enquêtes & mystères, lutte active mais désespérée contre les adorateurs, sont le quotidien de ces investigateurs qui pourront tenter de rallier du monde à leur cause. La lutte est perdue d'avance, mais le jour où ils en prendront conscience, il sera déjà trop tard pour le salut de leur esprit.

Règles conseillées
Très semblable à l'*Horreur Lovecraftienne*, toutes les règles présentées sont applicables à ce style. Cependant, les combats peuvent être plus relevés et les poursuites plus fréquentes.

Éléments de scénario type
Les scénarios de ce style sont typiquement des scénarios d'investigation, faits pour des professionnels qui ont accès à des ressources comme un laboratoire d'analyse, les fichiers d'empreintes, etc. Les investigateurs acquièrent des connaissances leur permettant de lutter contre l'innommable, et font souvent partie d'une organisation secrète disposant de ressources limitées. Par ailleurs, ils sont eux-mêmes membres d'une agence ou d'une organisation officielle, ont une plaque, et une arme (mais ont pour obligation de s'en servir dans un cadre légal). Hormis ces particularités, les scénarios de ce style sont très proches de l'*Horreur Lovecraftienne*, mais permettent d'impliquer les investigateurs par le biais de « missions » et sont plus orientés action.

Aventure Pulp

Les personnages vivent des aventures extraordinaires aux quatre coins du globe. Le fantastique n'est qu'un prétexte à l'aventure. Ils ont toujours un moyen de vaincre.

Inspirations
Livresques

Sax Rohmer : Le cycle de Fu Manchu
R. E. Howard : *Wild Bill Clanton, Kirby O'Donell, Steve Harrisson.*
Noël Simsolo : La série d'Edgar Flanders.
Clive Cussler
Elizabeth Peters : La série des enquêtes d'Amelia Peabody.
Conan Doyle : La série des aventures du Professeur Challenger (*Le Monde perdu* ,…).
Edgar Rice Burroughs: *Pellucidar, Tarzan,…*
R. H. Haggard : Le cycle de *She*, le cycle d'*Allan Quatermain*, *Le peuple du brouillard, Le jour où la terre trembla.*

Films

Le Secret de la Pyramide (1986), *Dr Cyclops* (1940), *Indiana Jones* (1984), *La Momie* (1999), *Voyage au Centre de la Terre* (1959 et 2008), *Les Aventuriers du Bout du Monde* (1983), *Le Trésor de la Sierra Madre (*1948), *L'Homme qui voulut être Roi* (1975), *La Créature du Lagon Noir* (1954), *La série des Tarzan* (1932 à 1948), *L'île sur le Toit du Monde* (1974).

Jeux

Daredevil, Hollow Earth Expedition, Arkeos, Expédition Altiplano, Raiders Of Adventure.

Séries

Les serials des années 20 et 30 (P*erils of Nyoka, Dardevils of the Red Circle, The Drums of Fu Manchu, Dr Satan, Tim Tyler's Luck,…*), *The Young Indiana Jones Chronicles, The Tales From The Golden Monkey* (Jack Cutter), *Franck Buck chasseur de fauves.*

Définition du genre
L'*Aventure Pulp* est un style où l'action prime sur tout le reste. L'intrigue est relativement simple, laissant la part belle à l'exotisme et à l'aventure humaine. Les personnages sont des héros au-dessus de la moyenne, doués dans de nombreux domaines, qui vivent des aventures incroyables et sont aptes à faire face aux situations les plus extraordinaires. Dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, le Mythe n'est présent qu'en toile de fond, prétexte à l'aventure plus que véritable moteur de celle-ci. Le choix crucial et le dilemme font partie intégrante de ce style qui met à l'honneur l'Homme face à lui-même.

Règles conseillées
Les personnages sont des héros qui guérissent vite, qui n'hésitent pas à se lancer dans la mêlée, le tout sur un rythme effréné. De fait, sur l'ensemble des règles présentées dans le présent ouvrage, il est conseillé d'ignorer les règles d'hémorragie et de séquelles.

Conseil : Afin de rendre pleinement l'ambiance pulp et héroïque, le gardien peut faire créer les investigateurs avec 2D6+6 au lieu de 3D6 pour les caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP. Il peut aussi permettre une guérison plus rapide : Les Premiers soins guérissent les blessures de 1D3 (2D3 sur médecine), et les blessures graves se guérissent naturellement à la même vitesse que les dégâts ordinaires (sauf mauvaises conditions de récupération).

Éléments de scénario type
Dans le style *Aventure Pulp,* les scénarios sont orientés action, combats et poursuites, le tout dans une ambiance exotique teintée de romantisme. La femme fatale, les scientifiques fous, les plans diaboliques, et surtout les « masterminds » (génies du crime), y sont monnaie courante. Dans le cadre de L'Appel de Cthulhu, il est possible de mettre en avant les actes de savants fous qui jouent avec une science inconnue issue du Mythe, ou des archéologues obsédés par un secret qui en réalité cache une puissance innommable. Cependant, le Mythe n'est présent qu'en arrière-plan le plus souvent, et ce style de jeu se prête particulièrement aux scénarios d'où le Mythe est absent.



L'Aplomb

L'Aplomb à la création

Aplomb = 0

L'Aplomb représente la capacité de l'investigateur à encaisser les situations traumatisantes, lorsque tout bascule. Un soldat ayant été au front ou un médecin coutumier des situations où il faut sauver des vies garderont certainement leur calme plus longtemps lorsqu'il s'agit de réagir quand tout bascule.
Les points d'Aplomb se défalquent des points de *Santé Mentale* encaissés par l'investigateur, permettant ainsi de garder son équilibre mental plus longtemps. Néanmoins, certaines situations peuvent temporairement faire baisser l'Aplomb.

Par défaut, l'Aplomb de l'investigateur est égal à zéro. Les seuls moyens d'acquérir des points d'Aplomb à la création de l'investigateur sont les styles de jeu *Investigation Occulte* et *Aventure Pulp* qui octroient respectivement 1 et 2 points d'Aplomb à tous les investigateurs, en plus de ceux fournis par les occupations

Évolution de l'Aplomb

Les investigateurs affrontent bien des situations périlleuses dans les scénarios. En plus de l'expérience acquise, ils s'accoutument à vivre des situations dangereuses, à affronter l'innommable. À chaque fin de scénario, cela se traduit par l'acquisition de points d'Aplomb, peu importe qu'il soit réussi ou non.
Chaque investigateur obtient 1 point d'Aplomb pour un scénario « normal », et 2 points si le scénario a été particulièrement ardu, c'est-à-dire durant lequel il y a eu beaucoup de confrontations ou de situations particulièrement stressantes.

Exemple : *À la fin de la même aventure qu'ils ont brillamment réussie, et ce ne fut pas une partie de plaisir, tous gagnent 1 point d'Aplomb, ce qui les rendra plus confiant et plus apte à affronter le Mythe à l'avenir. Oswald et Winnie, qui avaient tous deux déjà 1 point d'Aplomb, passent à 2 points. Heureusement pour Oswald ! La prochaine fois, il perdra moins de points de Santé Mentale !*

L'Aplomb en cours de jeu

L'aplomb est comparable à un bouclier mental. Il représente l'habitude qu'à un individu d'être confronté à l'horreur et aux situations stressantes. Si en termes de jeu un score important en Aplomb est une bonne chose, il ne faut pas oublier que c'est avant tout un indicateur de l'horreur endurée, car à chaque scénario un investigateur gagne au moins 1 point d'Aplomb.
À chaque fois qu'un investigateur perd de la SAN, il faudra retrancher son score d'Aplomb à cette perte. La seule exception à cette règle est la lecture d'ouvrages. S'immerger durant des heures dans des écrits sulfureux est un acte volontaire, et il n'est pas possible de se préserver de la perte engendrée.

Exemple : *Winnie Kolchack, ancien militaire qui a vu l'horreur de la guerre dispose d'un point d'Aplomb, pour une SAN actuelle de 70 points. Confronté à un cadavre horriblement déchiqueté, il rate son test de SAN et perd 1D3 points de SAN. Il obtient un résultat de 2 sur le D3, ce qui normalement devrait lui faire perdre 2 points de Santé Mentale. Mais comme il dispose d'un Aplomb de 1, il ne perd qu'un seul point de SAN !*

Si le score d'Aplomb est supérieur à la perte normalement subie, le personnage ne subit aucune perte, mais ne regagne pas de points de Santé Mentale non plus.

Sacrifier des points d'Aplomb

Il est possible pour les investigateurs de sacrifier des points d'Aplomb chèrement gagnés. Cela est possible uniquement si sa vie, ou celle d'un proche, est en danger. Le fait de sacrifier des points d'Aplomb met en avant une fragilité. L'investigateur se rend compte qu'il est moins inébranlable qu'il ne le croyait, qu'il reste vulnérable. Ce n'est pas un acte héroïque, mais un acte désespéré qui permet de sauver sa vie.
En termes de jeu, il est possible de :

- Dépenser un point d'Aplomb, ce qui permet de modifier la qualité de réussite obtenue d'un cran. Une dépense de deux points de deux crans, etc.
- Cette dépense peut s'appliquer à la réussite de l'investigateur ou à celle du gardien
- Elle permet de modifier tout type de test, à l'exception des tests de SAN

Exemple : *Alors qu'Oswald O'Flaherty se retrouve pris au piège par des adorateurs, il doit obtenir une réussite normale pour débloquer la grille qui va lui permettre de s'échapper de leur sanctuaire dans les sous-sols de New York. Malheureusement pour lui, il obtient un échec, ce qui signifie que les adorateurs vont lui tomber dessus, et sans doute le sacrifier. Le joueur décide qu'il sacrifie un point d'Aplomb, transformant ainsi l'échec en réussite normale. Oswald a bien failli y passer !*



Les Contrées du Rêve

Puissent les Dieux me prendre en pitié, pour autant qu'ils existent, et veiller sur ces heures où aucun effort de volonté, ni aucune drogue due à l'ingéniosité de l'homme ne peuvent me préserver des abîmes du sommeil.
La mort est miséricordieuse, car elle est sans retour; or il ne peut plus y avoir de repos pour celui qui est revenu, hagard et instruit, des antichambres de la nuit.

H.P. Lovecraft

A propos des Contrées du Rêve

L'univers onirique est très éloigné de notre Terre, aussi bien du point de vue géographique que technologique. Les avatars et artefacts de notre vingtième siècle sont inconnus dans ce monde qui rappelle beaucoup le Moyen Âge et l'Antiquité. Ses villes sont d'immenses agglomérations aux terrasses baignées de soleil, ou de sinistres métropoles pleines d'obscures tours inclinées et d'ombres tenaces. Reportez-vous aux nouvelles de Lovecraft afin d'être capable de dépeindre avec des détails pittoresques ces fabuleux royaumes.
Ulthar, où les chats se prélassent dans des ruelles pavées, est le premier village que visitent la plupart des rêveurs. Celephaïs, la plus merveilleuse de toutes les cités, a été édifiée avec des pierres provenant des songes du Roi Kuranes, le plus grand rêveur que le monde ait connu. Sarnath, après avoir été anéantie par une terrible catastrophe, est devenue une nécropole. Les visages des dieux sont sculptés dans le roc du Mont Ngranek, et de répugnantes Maigres Bêtes de la Nuit tiennent à distance les téméraires qui seraient tentés par l'ascension de ce redoutable sommet. Kadath, dans le Désert Glacé, est une chaîne montagneuse sans fin qui surplombe le maléfique Plateau de Leng, dont les hommes sensés ne parlent qu'à voix basse.

Ces lieux sont tous situés en surface, mais il existe aussi sous terre de gigantesques territoires plongés dans une nuit perpétuelle. Un rêveur infortuné arrive parfois dans la Vallée de Pnath, où de monstrueux Bholes creusent aveuglément au milieu de montagnes d'ossements. Les Pics de Thok s'élèvent, gris et silencieux, au-dessus d'un vallon nitreux. Pour quitter cet enfer, il faut gravir la Tour de Koth, dans la cité des Gugs, et ouvrir à son sommet la trappe de pierre qui donne sur la réconfortante clarté du Bois Enchanté.

Conseil au gardien

Certains scénarios ou campagnes emmèneront les joueurs vers les Contrées du Rêve. Ce court chapitre vous explique comment utiliser cet univers déroutant sans pour autant devoir recourir au supplément *Les Contrées du Rêve* qui leur est dédié.

Les créatures des Contrées du Rêve

Les dieux de cet univers sont Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, Bast, Bokrug, Hypnos, Nodens et Nyarlathotep. Parmi les créatures qui y vivent, citons: Les Araignées de Leng, les Bêtes Lunaires, les chats, les Dholes, les Ghasts, les Goules, Les Gnoph-keh, les Gugs, les Maigres Bêtes de la Nuit et les Shantaks. Randolph Carter, quant à lui, est un rêveur accompli, alors que l'artiste dément Richard Upton Pickman est devenu une Goule des Contrées du Rêve après avoir disparu de son atelier de Boston.
Cette liste non exhaustive recense seulement quelques êtres décrits dans le présent livre. Il en existe cependant beaucoup d'autres, comme les curieux Zoogs, les immondes Hommes de Leng et les timides Buopoths. Les investigateurs pourront également rencontrer d'autres rêveurs, leurs meilleurs amis comme leurs pires ennemis. Un mendiant de notre monde pourra très bien être un monarque des Contrées du Rêve, alors qu'un diplomate sera un simple forgeron.

En songe

Les scénarios se déroulant dans les Contrées du Rêve ont toujours une ambiance et un ton bien particuliers. Comme les investigateurs sont censés rêver, le gardien n'est pas tenu de respecter les règles habituelles de la logique, de la cohérence et du réalisme. Prodiges et magie sont monnaie courante. Les aventures de ce genre devraient être aussi étranges que mystérieuses et se distinguer par une atmosphère d'irréalité et de stupéfiantes visions mêlant horrible et merveilleux. L'univers onirique abrite en effet des contrées fabuleuses qui sont à la fois fantastiques et terrifiantes. Les investigateurs n'auront toutefois pas à craindre pour leur intégrité physique, même si certains cauchemars seront susceptibles de mettre en péril leur esprit et leur santé.

Entrer dans les Contrées du Rêve

Pour être en mesure de pénétrer dans les Contrées du Rêve, les investigateurs doivent obligatoirement dormir. Il existe plusieurs possibilités:

- Soit réussir un test en *Mythe de Cthulhu* afin de découvrir seuls l'entrée de cet univers. Ce test ne peut être tenté qu'une fois toutes les 2D6 semaines consacrées à rêver
- Soit employer des drogues, des sortilèges, des objets enchantés ou toute autre méthode imaginable

L'entrée des Contrées du Rêve est un grand escalier qui descend les soixante-dix marches du sommeil léger par lesquelles on accède à la Caverne de la Flamme. C'est là que demeurent deux prêtres barbus, Nasht et Kaman-Thah, qui sont chargés d'empêcher les imprudents de s'introduire inconsidérément dans l'univers des songes. Ils scrutent l'âme de chaque nouveau rêveur avant de décider s'ils peuvent le laisser passer. Le rêveur empruntera alors les sept cents degrés

qui mènent jusqu'aux Portes du Profond Sommeil. Ces dernières s'ouvrent sur le Bois Enchanté, d'où il pourra se rendre à la cité voisine d'Ulthar… s'il ne tombe pas en chemin dans une embuscade tendue par les vicieux Zoogs tapis dans les ombres du sous-bois.
Les prêtres permettront au rêveur de passer si le total des points en *Santé Mentale* et *Mythe de Cthulhu* est au moins égal à 75.

Sortir des Contrées du Rêve

Un songe, en règle générale, dure assez longtemps pour qu'il soit possible de terminer le scénario en cours. Une heure de sommeil correspond approximativement à une semaine dans les Contrées du Rêve, mais ce rapport est susceptible d'être modulé en fonction des besoins du scénario.
Lorsqu'ils se réveilleront, les investigateurs pourront être portés à croire que leur aventure « n'était qu'un rêve », à moins qu'ils n'en gardent aucun souvenir. Ils devront effectuer un test d'*Intelligence*. Si celui-ci est raté, ils n'auront droit à aucun test d'expérience, sauf pour les compétences *Rêver* ou *Savoir Onirique*. Ils oublieront également tout ce qu'ils auront pu apprendre pendant leur sommeil, mais ils ne récupéreront pas de *Santé Mentale,* ni ne perdront les points acquis en *Mythe de Cthulhu*.

Réalité onirique

Les règles qui suivent s'appliquent lorsque des personnages endormis se rendent dans les Contrées du Rêve.

Santé Mentale

Dans les Contrées du Rêve, on peut perdre de la *Santé Mentale* de la même façon que dans le monde éveillé, mais les conséquences sont différentes. Si un investigateur en perd plus de cinq points lors d'une seule rencontre et rate un test d'Intelligence, il sera alors victime d'un ***Effet Cauchemardesque*** (cf. la table page 429). S'il perd tous ses points de *Santé Mentale*, il sera irrémédiablement fou à son réveil… s'il se réveille.

Blessures & mort

Les règles habituelles concernant les *Points de Vie* restent applicables. La compétence *Rêver* peut en outre servir à soigner des blessures. Il faut alors dépenser 1D3 *Points de Magie* pour récupérer 1 *Point de Vie*. Le corps physique d'un investigateur, qui reste endormi dans le monde réel, n'est toutefois jamais affecté par les dommages que subit son double.
Si celui-ci est tué dans les Contrées du Rêve, le personnage est aussitôt victime d'un ***Effet Cauchemardesqu***e (cf. la table page 429) et perd 1D10 points de *Santé Mentale*. Il sera en état de choc psychologique lorsqu'il se réveillera et le gardien pourra alors décréter qu'il lui sera désormais impossible de s'aventurer à nouveau dans l'univers onirique.
À l'inverse, les investigateurs qui meurent dans le monde réel auront la possibilité – en obtenant une réussite à un test de *Rêver* (page 428) au moment de leur décès – de se réfugier dans les Contrées du Rêve pour y vivre éternellement. C'est ce qu'a fait le Roi Kuranes lorsqu'il est mort de froid dans les rues de Londres.



Le « cycle » des Contrées du Rêve

Le récit le plus important de ce cycle onirique est sans aucun doute « A la Recherche de Kadath », qui recèle de nombreuses descriptions de lieux et d'habitants du pays des rêves. Mais d'autres nouvelles sont également intéressantes et évocatrices: *Les Chats d'Ulthar, Le Bateau Blanc, Celephaïs, Les Autres Dieux, Polaris, La Quête d'Iranon », Hypnos, La Malédiction de Sarnath* et *La Clé d'Argent*.

Tous les récits d'horreur de Lovecraft n'ont pas pour cadre le monde réel des années 20 et 30. Influencé en cela par Lord Dunsany, il a également écrit une série de nouvelles, plus ou moins liées les unes aux autres, ayant pour thème le monde des rêves, une terre obscure où dansent des dieux étranges et où de courageux rêveurs en quête de savoir affrontent des visions terrifiantes. Ces histoires comptent parmi les plus poétiques de son œuvre.
Dans *L'Appel de Cthulhu,* les Contrées du Rêve de Lovecraft peuvent être employées aussi bien pour des aventures occasionnelles hors du monde réel, que pour de dramatiques visions ou quêtes oniriques se déroulant par-delà le mur du sommeil.

Deux compétences spécifiques

Les investigateurs acquièrent automatiquement les deux compétences ici présentées suite à un premier séjour dans les Contrées du Rêve. Elles fonctionnent comme toutes les autres compétences et évoluent de la même manière, par le biais des tests d'expérience. Elles doivent alors être notées sur la fiche de personnage dans la catégorie *Connaissance.*

Rêver

Chance de base = POU/5

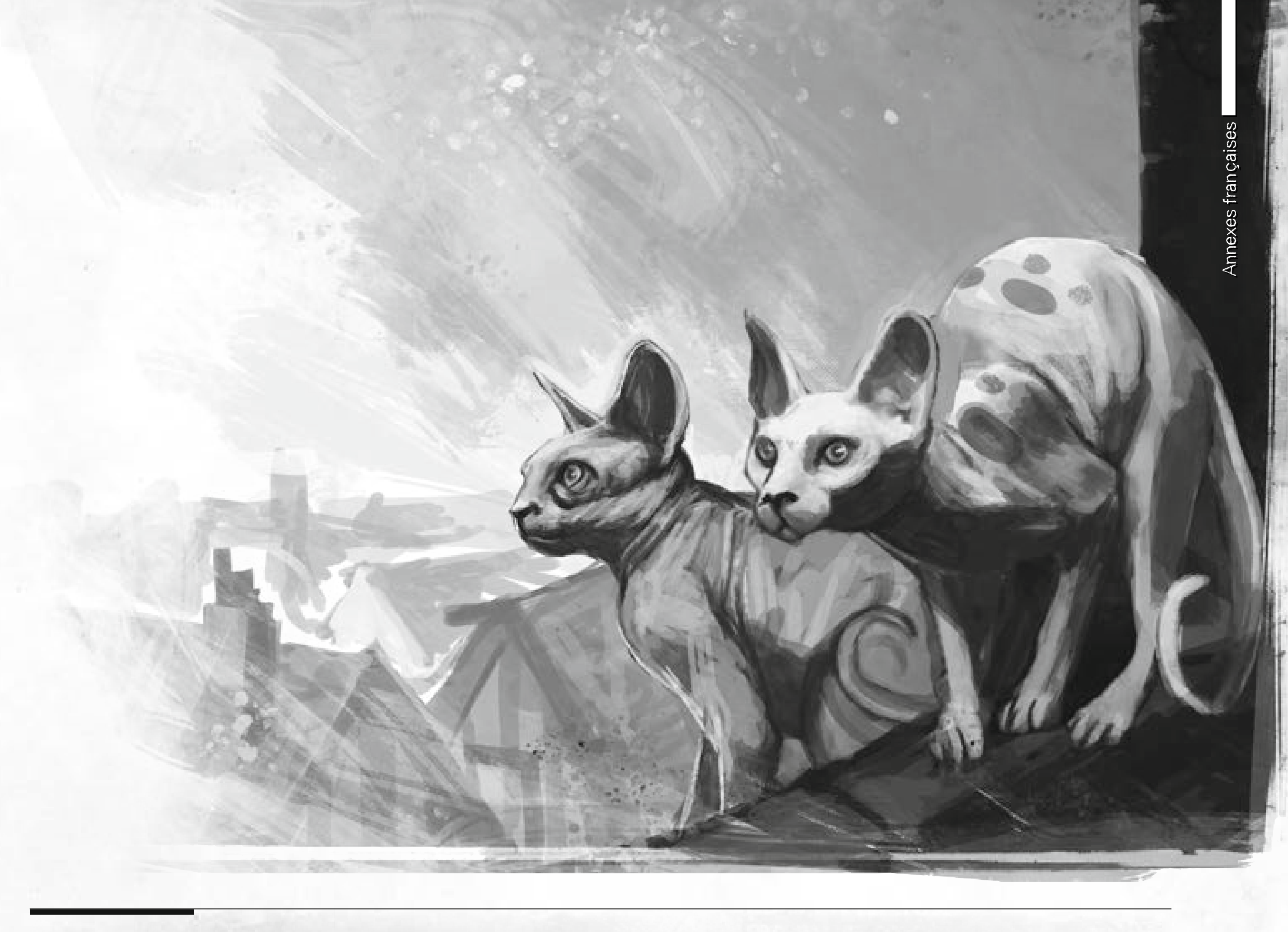
Rêver permet à un rêveur de modifier à son avantage la réalité onirique. Son utilisation exige toujours le sacrifice d'un ou plusieurs Points de Magie. Elle sert également à combattre certains effets cauchemardesques.

Cette compétence peut être employée pour transformer un petit objet en quelque chose de différent, si on dépense pour cela 1D6 *Points de Magie* par point de TAI de l'objet en question. Il sera ainsi possible de métamorphoser un caillou en fruit, ou un tabouret en trône de marbre. Le rêveur doit préciser ce qu'il désire réaliser et dépenser les *Points de Magie* nécessaires, avant de tenter un test dans sa compétence en *Rêver*. Si celui-ci échoue, les *Points de Magie* seront perdus mais rien ne se produira.

Savoir es Rêves

Cette compétence représente le savoir relatif aux Contrées du Rêve dont dispose l'investigateur. S'il l'utilise avec succès, il obtiendra des renseignements concernant les lieux, l'histoire et les créatures de cet univers particulier.
Cf. page 67 pour plus de détails sur cette compétence





Les Effets Cauchemardesques

Choisissez un effet approprié à la situation, ou lancez 1D100 afin d'en déterminer un au hasard.

0-10 Un objet, un vêtement ou un organe du rêveur s'évanouit dans le néant ou devient répugnant et horrible. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un test en *Rêver* et sacrifie un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie

11-20 Le rêveur se retrouve incapable de fuir efficacement. Le couloir dans lequel il se tient semble s'allonger à l'infini. Il ne peut progresser qu'à une allure désespérément lente, à moins qu'il te soit tout simplement paralysé ou collé au sol. Cet effet se dissipe une fois que le problème qui a provoqué la perte de *Santé Mentale* a été réglé ou a disparu

21-30 Le rêveur voit soudain son environnement s'estomper et il est transporté dans un lieu différent. Il pourrait se retrouver enfermé avec la menace qui lui a coûté de *la Santé Mentale* dans une pièce verrouillée… Cet effet peut être inversé si le rêveur réussit un test de *Rêver* et dépense un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie

31-40 Un des compagnons du rêveur (mais pas un rêveur), une plante ou un animal proche se transforme en un effroyable monstre ressemblant à celui qui lui a fait perdre des points de *Santé Mentale*. Cet effet peut-être inversé si le malheureux réussit un test de *Rêver* et sacrifie un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie

41-50 Une ancienne blessure, lésion, maladie ou malformation réapparaît, douloureuse et terrifiante et gêne le rêveur. Cet effet peut être inversé si sa victime réussit un test de *Rêver* et dépense un nombre de *Points de Magie* équivalant à la perte de *Santé Mentale* subie

51-60 Le rêveur se réveille et ne parvient plus à faire la différence entre le rêve et la réalité. Il est complètement désorienté (Dé Malus à toutes ses actions) et n'arrive pas à orienter ses activités oniriques vers un être, un lieu ou un événement particulier des Contrées du Rêve, tant qu'il n'a pas bénéficié d'un test réussi en *Psychanalyse* ou avant qu'un certain délai, déterminé par le gardien, ne se soit écoulé

61-70 Confrontez la perte de *Santé Mentale* à l'INT du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si l'INT est vaincue, le personnage se réveille instantanément et ses cheveux virent au blanc ou commencent à tomber

71-80 Confrontez la perte de *Santé Mentale* au POU du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si le POU est vaincu, le personnage se réveille instantanément, affligé d'un tic nerveux choisi par le gardien en s'inspirant des troubles du comportement page 109.

81-90 Confrontez la perte de *Santé Mentale* à la CON du rêveur sur la *Table de Résistance*. Si la CON est vaincue, le personnage se réveille et est aussitôt victime d'un arrêt cardiaque. Il devra alors obtenir une réussite Majeure sur un test de Constitution, sans quoi il meurt. En cas de succès, il perd néanmoins un point de CON

91-00 Tout autre effet approprié, à la discrétion du gardien. En général, pour que le corps physique d'un investigateur soit affecté, il faut que celui-ci soit réveillé. Si c'est le corps onirique qui est touché, le personnage aura la possibilité de régler ses problèmes en réussissant un test de *Rêver* et en sacrifiant un nombre adéquat de *Points de Magie.*



Les scénarios du commerce

Un très grand nombre de scénarios sont disponibles pour *L'Appel de Cthulhu*, que ce soit dans le commerce ou sur internet. Et tous sont compatibles avec la présente édition. Cependant, à partir de celle-ci, les scénarios sont normés de sorte à en faciliter l'approche pour les gardiens, notamment au travers d'une page de garde qui résume l'intrigue complète.

La fiche de présentation décryptée

Chaque scénario de cette nouvelle édition de *L'Appel de Cthulhu* est accompagné d'une fiche de présentation en une page, comme celle présentée ci-contre. Elle a pour objectif de permettre au gardien de se faire une idée précise du scénario, et de savoir en cinq minutes de lecture s'il convient à sa table, à l'ambiance qu'il souhaite, etc. Elle résume l'intrigue, les tenants et aboutissants, les implications des investigateurs et des PNJ. Revue de détail :

Titre

Le titre du scénario, qui en général est signifiant par rapport au contenu et à l'ambiance.

Visuel

Un peu à l'idée d'une affiche de film, chaque scénario est accompagné d'un visuel qui pose l'ambiance de l'aventure.

Pitch

Une phrase courte qui décrit ce à quoi vont être confrontés les personnages.

En quelques mots...

Ce résumé fournit au gardien toutes les clefs essentielles pour avoir une vue d'ensemble de l'intrigue, ainsi que le déroulement probable de celle-ci.

A l'affiche

Ici sont résumées les principales factions, PNJ ou objets importants du scénario, que vont rencontrer les investigateurs et ayant une importance dans l'intrigue, que ce soit les alliés ou les adversaires.

Implication des investigateurs

Différentes accroches possibles sont ici listées pour impliquer les investigateurs dans le scénario. Le gardien reste libre d'en trouver d'autre, bien entendu.

Option : Résumé de l'épisode précédent

Le résumé de l'épisode précédent remplace l'implication des investigateurs pour les scénarios de campagne (hormis le premier de la campagne). Ce résumé du scénario précédent, ou de la situation, permet de se remémorer les éléments clefs déjà vécus.

Enjeux et récompenses

Ici sont indiqués les principaux enjeux du scénario et les récompenses qu'il est possible d'y obtenir.

Ambiance

Ce paragraphe décrit l'ambiance générale du scénario au gardien. Il peut contenir des références cinématographiques, littéraires ou musicales afin de l'aider dans sa mise en scène.

Définitions de la fiche technique

La fiche technique permet en un coup d'œil de situer le style du scénario. Elle est composée de 5 éléments notés de 1 à 5 chacun. 15 points sont systématiquement répartis entre ces 5 éléments, avec une note moyenne de 3. Un élément peut être noté 0.

Investigation

Indique si le scénario est plus du type investigation ou s'il est simple avec une piste limpide à suivre :

1 Cousu de fil blanc, l'intrigue est claire et mène d'un point A à un point B
3 Le scénario recèle beaucoup d'indices à découvrir
5 Enquête aux multiples possibilités, avec des fausses pistes

Action

Indique si le scénario comporte beaucoup de scènes d'action ou si celle-ci est secondaire :

1 Très peu d'action, voire aucune
3 Quelques scènes d'action qui rythment le scénario
5 Scènes d'action endiablées et nombreuses

Exploration

Indique si les investigateurs seront amenés à effectuer ou non beaucoup d'exploration de lieux et de voyages :

1 Huis clos, le scénario se déroule dans une demeure ou une petite ville
3 Peu de périples, le scénario se limite à l'échelle d'une ville ou d'une région
5 Grands et longs voyages durant lesquels surviennent beaucoup d'événements

Interaction

Indique si le scénario est plus orienté ambiance et interaction avec les PNJ ou plus orienté intrigue et événements avec beaucoup de choses à faire :

1 Orienté intrigue et événements
3 L'ambiance est importante dans le scénario, mais pas primordiale
5 Orienté ambiance et interactions sociales

Mythe

Indique à quel point le Mythe est présent dans le scénario :

1 Présence ténue du Mythe, en arrière-plan
3 Forte présence du Mythe, adorateurs, créatures
5 Confrontation directe avec des créatures/divinités majeures du Mythe

Style de jeu

Indique pour quel style de jeu le scénario est prévu: Horreur Lovecraftienne, Investigation Occulte, ou Aventure Pulp.

Difficulté

Le scénario est-il prévu pour des investigateurs fraîchement créés ou des investigateurs ayant plusieurs points d'Aplomb et des compétences



augmentées ? Trois niveaux de difficulté peuvent être indiqués :

- **Débutant** moins de 2 scénarios joués
- **Éprouvé** de 4 à 5 scénarios joués
- **Chevronné** au-delà de 5 scénarios joués

Durée estimée

Indique la durée estimée du scénario, exprimée en heures. (Le nombre d'horloges indiquant le nombre d'heures)

Nombre de joueurs

Indique le nombre de joueurs pour lequel le scénario a été prévu.

Types de personnages

Indique les types de personnages (occupations) pour lesquels le scénario a été écrit.

Époque

Indique l'époque dans laquelle se situe ce scénario : Années 20, années 30, contemporain,…

Avec ou sans Mythe?

Bien que *L'Appel de Cthulhu* soit avant tout un jeu d'épouvante, il est parfaitement possible de faire jouer des scénarios sans aucun lien avec le Mythe. Enquête à la Agatha Christie, aventure exotique ou chasse au trésor sont autant de possibilités intéressantes à faire jouer, surtout dans les années vingt et trente.

Structure classique d'un scénario

Les scénarios se différencient essentiellement par leurs intrigues, la liberté d'action qu'ils laissent aux investigateurs, l'importance qu'ils accordent aux descriptions, la richesse de leurs détails, leurs points de départ et leurs conclusions. Le talent d'un gardien ou d'un auteur se manifeste à travers la manière dont il transcende et renouvelle les éléments composant son histoire.
La plupart des aventures de *L'Appel de Cthulhu* sont des mystères à élucider et leurs solutions lèvent un peu le voile sur l'horreur du Mythe et font prendre conscience aux investigateurs de leur insignifiance dans l'univers. Elles suivent généralement la même ligne de problèmes à résoudre et sont presque toujours présentées de la même façon. Voici comment est généralement organisée la structure d'un scénario de *L'Appel de Cthulhu* :

1 **Un mystère est exposé.** Cette introduction peut être particulièrement dramatique ou se réduire à une simple lettre. Elle doit en revanche être justifiée par les faits, même si les investigateurs n'y sont mêlés que par un concours de circonstances. Il est donc possible de lui trouver une explication

2 **Les investigateurs se retrouvent impliqués dans l'histoire**. Il faut donc qu'ils puissent s'intéresser à l'affaire. Les motifs potentiels ne manquent pas: Argent, réputation, amour, pitié, charité, inquiétude ou curiosité. Les joueurs doivent en trouver un qui leur convienne afin d'entrer dans l'esprit du jeu

3 **Les investigateurs tentent de cerner le problème**. Ils mènent l'enquête pour amasser des indices et des preuves. Dans les grands scénarios et les campagnes, cette phase est souvent très longue et peut entraîner diverses complications dont la résolution nécessite plusieurs parties. Les investigateurs rencontrent alors toutes sortes de gens et problèmes. Il peut se produire quelques combats et rencontres dangereuses, justifiés, pour la plupart, par le mystère central. C'est à ce stade que le gardien donne la plupart des descriptions et interprète le plus grand nombre de PNJ, ce qui prend nécessairement du temps

4 **Les investigateurs mettent à profit les indices qu'ils ont amassés pour faire face au danger.** Il peut s'agir d'une créature, d'adorateurs ou de tout autre chose, et les personnages doivent intervenir. Dans les scénarios courts, il n'y a souvent qu'une seule rencontre dangereuse. Et s'il peut y en avoir plusieurs dans les aventures ambitieuses, l'une d'elles est toujours plus importante que les autres et se produit au moment « paroxystique ». Pour le gardien, cette phase est plus simple que la précédente, car les investigateurs savent ce qu'ils doivent faire. Il doit toutefois s'arranger pour que les événements se déroulent de manière satisfaisante, afin que les joueurs aient l'impression d'être récompensés de leurs efforts, en particulier si des personnages ont déjà trouvé la mort

5 **Le problème est résolu.** L'aventure peut trouver ici sa conclusion définitive ou rebondir vers de nouveaux mystères. Les investigateurs regagnent des points de Santé Mentale s'ils ont réussi le scénario, ils peuvent effectuer leurs tests d'évolution. D'autres récompenses, comme des ouvrages du Mythe ou des artefacts, peuvent ouvrir la porte à de nouvelles aventures

Les Personnages Non Joueurs

Au cœur même du scénario, les Personnages Non Joueurs (PNJ) sont une part importante de *L'Appel de Cthulhu*. La plupart sont clairement définis dans les scénarios, mais le gardien peut avoir à improviser certains personnages en cours de partie, si les joueurs décident de suivre des pistes imprévues. Ce chapitre lui offre plusieurs possibilités pour ne jamais être pris au dépourvu, ou pour créer ses propres PNJ dans le cadre de scénarios de son cru.

Les compétences descriptives

Vous trouverez souvent, dans les scénarios du commerce ou des magazines, des compétences qui ne sont pas listées dans les règles. Il peut s'agir de compétences d'occupation mais il s'agit bien plus souvent de compétences descriptives.

Ces dernières ont pour vocation de donner vie à un PNJ et d'en étoffer la description. Bien souvent, elles ne sont rien de plus que des compétences existantes renommées.

***Exemple : Faire les yeux doux** 20% correspond évidemment à la compétence **Charme**.*

Il peut aussi s'agir d'un clin d'œil de l'auteur au gardien :

***Exemple : Trouver Dîner Caché** 20% qui pourra remplacer, selon les situation **Pister** ou **TOC**.*

Elles sont généralement très claires et ne devraient pas poser de problèmes d'interprétation. Dans le cas contraire, contentez-vous de les ignorer en utilisant la compétence idoine.

***Exemple : Ignorer les compétences que je n'arrive pas à interpréter** 20%.*

Trois types de PNJ

Le gardien dispose de trois méthodes de création de PNJ. Une rapide pour les personnages non prévus ou peu importants dans l'intrigue. Une relativement rapide pour les personnages qui nécessitent plus de profondeur, que les investigateurs seront amenés à côtoyer. Et enfin, la dernière, qui nécessite de la préparation, qui est dédiée aux PNJ centraux des scénarios.

PNJ rapide

Une occupation, une personnalité, une attitude et une réaction = un PNJ en une ligne !

Cette méthode est idéale pour créer des PNJ à la volée selon les besoins en cours de partie. Besoin d'un malfaisant, d'un docker ou d'un inspecteur véreux? Il suffit de définir son occupation avec son degré de maîtrise, sa personnalité, son attitude et sa réaction. *Et voilà!*

***Exemple** : Lou, pilote expert (75 %), insouciant, amical et vaillant*

Revue de détail de chacun des points définissant un PNJ rapide :

- **L'occupation** : C'est le métier qu'exerce le PNJ, ainsi que les compétences qu'il est censé maîtriser pour mener à bien son travail. Ainsi, pour un Policier, cela recouvre aussi bien la criminalistique que l'usage d'une arme et la vigilance. Le degré de maîtrise représente à quel point il est ou non doué dans ce domaine. Celui-ci est similaire aux niveaux amateur, professionnel et expert des investigateurs.
- **La personnalité** : C'est la manière d'être au quotidien du PNJ. C'est une aide d'interprétation pour le gardien
- **L'attitude** : Indique l'attitude qu'il a envers les investigateurs: Amical, neutre ou hostile
- **La réaction** : C'est la réaction du PNJ en situation de stress, ce qui diffère de sa personnalité. En effet, un individu à la personnalité effacée peut très bien se montrer agressif dès qu'il se sent en danger

PNJ avancé

Les PNJ avancés sont importants pour l'intrigue, mais ne nécessitent pas pour autant des statistiques détaillées. C'est le cas du bibliothécaire qui détient un secret important, de la veuve du scientifique qu'il faut convaincre, ou encore de l'inspecteur qui mettra des bâtons dans les roues des investigateurs.

Ceux-ci sont définis grâce à la méthode optionnelle n°5 de création de personnages, page 38. Ignorez l'étape 2 (modificateur d'âge) et les étapes 8 à 11.

En plus des statistiques déjà vues pour le PNJ rapide, il suffit de définir les suivantes:

- **Un nom de famille** : Contrairement aux PNJ rapides, un PNJ avancé dispose d'un nom de famille, et pas uniquement d'un prénom ou d'un surnom
- **La particularité** : C'est un trait distinctif du PNJ, qui en facilite la reconnaissance par les joueurs. Souvent caricatural, cela peut être un comportement, une manie, une habitude, une manière de parler, ou un phrasé typique

PNJ central

Le PNJ central d'un scénario doit être défini à l'identique des investigateurs, avec au moins le même nombre de points que ceux-ci. De plus, il sera important de bien définir ses motivations, ses manières de faire et son comportement, et plus généralement de bien définir sa personnalité.

Définitions des PNJ

Occupations

C'est le métier qu'exerce le PNJ, ainsi que les compétences qu'il est censé maîtriser pour mener à bien son travail.

***Exemple** : Un policier aura aussi bien des notions de Bureaucratie, de Criminalistique, de Vigilance, de Perspicacité et d'Armes à feu.*

Vous trouverez ci-après 25 occupations typiques de *L'Appel de Cthulhu* dont vous aurez sans doute besoin en cours de partie.

Occupations

- **Agent gouvernemental** : Toute personne travaillant pour une institution gouvernementale: Agence fédérale, agent du fisc, douanier,…
- **Antiquaire** : Personne vivant du commerce des antiquités, acquises légalement ou non
- **Archéologue** : Scientifique étudiant les vestiges du passé ou chasseur de trésor
- **Artiste** : Individu vivant de son art, que ce soit de sa plume, de ses pinceaux ou de sa voix
- **Bibliothécaire/Libraire** : Individu ayant une bonne connaissance des ouvrages ou en faisant le commerce
- **Bookmaker** : Personne prenant et passant des paris, souvent illégalement
- **Butler/Employé de maison** : Domestiques, serviteurs, valets de pied et maîtres d'hôtel qui assurent le bon fonctionnement d'une maisonnée
- **Dandy** : Riche oisif vivant de ses rentes et passant le plus clair de son temps à briller en société
- **Guerrier tribal** : Pillard du désert, réducteur de tête ou autre guerrier d'une tribu inconnue et hostile
- **Homme de main** : Petits caïds, criminels et autres affranchis vivant du crime organisé
- **Indic** : Homme de main ayant des accointances avec la police et lui fournissant des renseignements
- **Journaliste/Reporter** : Gratte-papier toujours à l'affût d'une « Histoire » à publier
- **Marin** : Toute personne vivant de la mer: pêcheur, capitaine ou simple matelot
- **Mécanicien** : Toute personne ayant les mains dans le cambouis et aimant les machines
- **Médecin** : Chirurgien, médecin de campagne, aliéniste, médecin militaire
- **Officier** : Militaire gradé souvent issu d'un milieu aisé, en active ou à la retraite
- **Ouvrier/Manutentionnaire** : Toutes les personnes exerçant un métier physique mal rémunéré
- **Parapsychologue** : Individu versé dans les sciences occultes et phénomènes inexpliqués
- **Pilote** : Aviateur, pilote de dirigeable, pilote d'essai ou d'acrobaties aériennes
- **Policier/Enquêteur/Shérif** : Homme de loi assermenté
- **Scientifique** : Chercheur dans un domaine scientifique
- **Soldat/Mercenaire** : Homme de troupe ayant une expérience militaire
- **Universitaire/Étudiant** : Personne qui suit des études supérieures
- **Prêtre** : Homme de foi, quelle que soit la religion
- **Vagabond/Hobo** : Individu vivant en marge de la société, sans domicile fixe

Personnalités

- **Anxieux/Tourmenté** : Qui est stressé de nature et assailli de doutes permanents
- **Autoritaire** : Qui impose son point de vue et ses manières de faire
- **Cérébral** : Qui prend toujours le temps de réfléchir et d'analyser avant d'agir
- **Cupide** : Qui aime l'argent facile, et en quantité
- **Curieux** : Qui est toujours à l'affût de choses à découvrir
- **Débonnaire** : Qui est bon vivant aimant les plaisirs de la vie
- **Exubérant** : Qui se soucie peu des conventions sociales
- **Flegmatique** : Qui est posé et calme, analyse froidement la situation
- **Insouciant** : Qui ne se soucie que rarement des conséquences de ses actes
- **Intègre** : Qui suit un code moral et n'en déroge pas
- **Léthargique** : Qui est mou et indolent, prend son temps et en fait le moins possible
- **Manipulateur** : Qui aime contrôler les autres sans qu'ils s'en aperçoivent
- **Niais** : Qui se laisse facilement mener par le bout du nez
- **Obsessionnel** : Qui est fasciné par un sujet ou un domaine exclusif
- **Opiniâtre** : Qui ne lâche pas le morceau, même dans les pires situations
- **Pragmatique** : Qui prend toujours le temps d'analyser la situation avec du recul
- **Taciturne** : Qui a le caractère du silence, qui ne laisse rien exprimer
- **Timide** : Qui est craintif, qui manque de hardiesse, d'assurance.
- **Vertueux** : Qui place son code moral ou social avant tout le reste
- **Vicieux** : Qui a une disposition habituelle au mal, et particulièrement à la débauche et au libertinage

Réactions

- **Agressif** : Rentre dans le lard, peu importent les conséquences
- **Calme/Détaché** : Qui ne se laisse pas démonter par la situation, reste calme et réfléchi
- **Conciliant** : Qui essaie toujours de calmer la situation
- **Défaitiste** : Qui croit que de toute façon tous vont y rester!
- **Désemparé** : Qui ne sait plus quoi faire, ne parvient plus à réfléchir
- **Exalté** : Qui met du baume au cœur! *Allons-y, Alonzo!*
- **Froid** : Qui reste imperturbable, sans sentiment affiché
- **Hystérique** : Qui crie, pleure et gémit…
- **Leader** : Qui donne des ordres pour gérer au mieux la situation
- **Nerveux** : Qui fume cigarette sur cigarette ou joue avec son briquet
- **Paniqué** : Qui tient des propos incohérents et incompréhensibles, avec un comportement irrationnel
- **Pitoyable** : Qui implore la pitié à ses agresseurs en larmoyant
- **Prolixe** : Qui ne peut s'empêcher de parler sans cesse, ce qui a tendance à énerver tout le monde
- **Sanguin** : Qui tape sans réfléchir, puis se dit qu'il aurait pu discuter avant
- **Vaillant** : Qui fait toujours montre de courage face à l'adversité



Quelques exemples de PNJ

En utilisant les Occupations, Personnalités et Réactions, il est possible de très rapidement définir des PNJ hauts en couleur :

- Archéologue exubérant et exalté
- Homme de main pragmatique et sanguin
- Dandy manipulateur et prolixe
- Policier cupide et nerveux
- Médecin flegmatique et conciliant

Il est également possible de créer des PNJ bien plus atypiques:

- Prêtre obsessionnel et hystérique
- Archéologue cupide et pitoyable
- Butler curieux et vaillant

Personnalité

C'est la manière d'être au quotidien du PNJ, son comportement. Elle indique au gardien comment interpréter celui-ci. Vous trouverez ci-contre 20 personnalités courantes dont vous pouvez vous inspirer.

Attitude

Quelle est l'attitude du PNJ vis-à-vis des investigateurs ? Celle-ci n'est pas nécessairement définie, car elle peut varier durant le scénario. Le modificateur indiqué s'applique aux compétences d'influence des investigateurs.

Amical : Dé Bonus
Neutre : Jet normal
Hostile : Dé Malus

Réaction

La réaction du PNJ, comme son nom le laisse supposer, indique la manière dont va réagir le PNJ en situation de stress. Elle diffère de la personnalité du PNJ; un individu à la personnalité effacée peut très bien se montrer agressif dès qu'il se sent en danger ! Vous trouverez ci-contre 15 réactions typiques et fréquentes dont vous pouvez vous inspirer.







Fiches de personnage

L'Appel de Cthulhu 7e édition

Période Classique

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

Blessure grave .... **PV max.** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....
....

Idéologie et croyances ....
....

Personnes importantes ....
....

Lieux significatifs ....
....

Biens précieux ....
....

Traits ....
....

Séquelles et cicatrices ....
....

Phobies et manies ....
....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....
....

Rencontres avec des entités étranges ....
....

Équipement et possessions

....
....
....
....
....
....

Richesse

Dépenses courantes ....
....

Espèces ....

Capital ....
....
....

Amis investigateurs

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
...
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
Joueur : .... Scénario :
....

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR | ÉDU
DEX | TAI
POU | INT
CON | MVT +1 -1
APP

CTHULHU 7e édition

PÉRIODE MODERNE

Blessure grave .... **PV max** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Électronique (01 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Informatique (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU)....... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %)....... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %)....... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	1d3 + Imp.	....	1	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

...

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario :

....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR | ÉDU

DEX | TAI

POU | INT

CON | MVT +1 / -1

APP

CTHULHU 1890

Blessure grave .... **PV max.** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02
03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

○ Anthropologie (01 %) .... %
○ Archéologie (01 %) .... %
○ Arts et métiers (05 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Baratin (05 %) .... %
○ Bibliothèque (20 %) .... %
○ Charme (15 %) .... %
Combat à distance
○ (armes de poing) (20 %) .... %
○ (fusils) (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
Combat rapproché
○ (corps à corps) (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ Comptabilité (05 %) .... %
○ Conduite (20 %) .... %
○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
Crédit (00 %) .... %
○ Crochetage (01 %) .... %

○ Discrétion (20 %) .... %
○ Droit (05 %) .... %
○ Écouter (20 %) .... %
○ Électricité (10 %) .... %
○ Équitation (05 %) .... %
○ Esquive (DEX/2) .... %
○ Estimation (05 %) .... %
○ Grimper (20 %) .... %
○ Histoire (05 %) .... %
○ Imposture (05 %) .... %
○ Intimidation (15 %) .... %
○ Lancer (20 %) .... %
○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
Langues (01 %)
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Mécanique (10 %) .... %
○ Médecine (01 %) .... %
Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
○ Nager (20 %) .... %
○ Naturalisme (10 %) .... %
○ Occultisme (05 %) .... %

○ Orientation (10 %) .... %
○ Persuasion (10 %) .... %
○ Pickpocket (10 %) .... %
○ Pilotage (01 %) .... %
○ .... %
○ Pister (10 %) .... %
○ Plongée (01 %) .... %
○ Premiers soins (30 %) .... %
○ Psychanalyse (01 %) .... %
○ Psychologie (10 %) .... %
○ Sauter (20 %) .... %
○ Sciences (01 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Survie (10 %) .... %
○ .... %
○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE



Profil

Description ....
....

Idéologie et croyances ....
....

Personnes importantes ....
....

Lieux significatifs ....
....

Biens précieux ....
....

Traits ....
....

Séquelles et cicatrices ....
....

Phobies et manies ....
....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....
....

Rencontres avec des entités étranges ....
....

Équipement et possessions

....
....
....
....
....
....

Richesse

Dépenses courantes ....
....

Espèces ....

Capital ....
....
....

Amis investigateurs

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
...
Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....
Joueur : .... Scénario :
....

NOM ....
Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine







Mémorial

Les éditions Sans-Détour remercient chaleureusement
tous les souscripteurs de la 7e édition de ***L'Appel de Cthulhu***.

« Batz »
« Gaby ;)= »
[LNM] Scilla Sunlounger
7Thnexus
7Tigers
Aapef
Abramanashimana
Achab
Adalgonce
Adam Joffrain
Ademnia
Adolphe Julien
Adrean Lex Po-Ling
Adriaan Maître
Adrian Tepes
Adriele Puteo
Adrien « Aethariel » Deboeur
Adrien Benard
Adrien Bruzac
Adrien Denis
Adrien Dumonchau
Adrien Edelmann
Adrien Gilles
Adrien Gourion
Adrien Lochon
Adrien Pastore
Adrien Simon
Adrien « Sunamaru » Claeyssens
Adrien Tuduri
Adrien Vennet
Agone
Ahmatchotcho Kiwagnahz
Ahmoalirycdraluom, Cultimathiste De La 7.777ème Injonction Du 7ème Jour Du 7ème Renouveau
Ahmonchtonien Aculdraluomgnahz
Ahmonchtonien Essyludraluomgnahz
Ahtchoumnigoutrafetniqueteschaussettes
Ahnexia
Aida Cancel
Aka Fioroni
Akhemeth
Alain Bonet
Alain Neuvens
Alain Renz
Alain Vendevogel
Alan Bessière
Alan Walter
Alban Cianferani
Alban Montbilliard
Aldarion Delryn
Aldric Archambeaud
Aléanne Perleguet
Alecsandre H
Alex Dubourg
Alex Libal
Alex Thao, c'est Poole !
Alexandre Asri
Alexandre Belot
Alexandre Casanova
Alexandre Charles « Cthulhunyth »
Alexandre Clavel
Alexandre Deynes
Alexandre Dumont
Alexandre Girault
Alexandre Greu
Alexandre Klesen
Alexandre Lestruhaut
Alexandre Levasseur
Alexandre « Magnamagister » Joly
Alexandre Mirzabekiantz
Alexandre Moine
Alexandre Morlot
Alexandre « Néméphis » Goujon
Alexandre Nizoux
Alexandre Pouchet
Alexandre Schmitt
Alexandre Schohn
Alexandre Temple
Alexandre Tirado
Alexandre Vallet
Alexis Courteix
Alexis Lamiable
Alexis Landreau
Alexis Wuillemet
Alfonso Abella
Alice & Clémence Paoletti
Alise Bibèle
Alix B. Noursa
Allison Klein
Ambre « Baboo » Le Gay
Anaïs & Nicolas Decroty
Anastasia Jean
André Lætitia
André Van Malder
André-Pierre Tayot
André-Xavier Dextraze
Andrea Lo
Andy Achard
Anésidora Ed.
Angel Call
Angel Garcia
Anna Cosandey
Anne Bommelaere
Anne Castambre C.
Anne Vétillard
Annyalos & Serenaloup
Anthony Bonnot
Anthony « Selketh » Dennetiere
Anthony Debot
Anthony Kerignard
Anthony « Lord_seph » Desfreres
Anthony Oblin
Anthony Ragonnet
Antinea
Antoine & Emilie De Guillebon
Antoine Allaman
Antoine Bertier
Antoine Boegli
Antoine Del Sole
Antoine Dessoubret
Antoine Dijoux
Antoine Emery
Antoine Foing dit Dasmask
Antoine Gély
Antoine Imhoff
Antoine Lenoir
Antoine Linglart
Antoine Moret
Antoine Ozturk
Antoine Pempie
Antoine « Rougenoirblanc » Maggi
Antonin Billet
Antonio Olivio Silva
Antre du Joueur Valmeinier
Arachnyd47
Archangegabriel
Archichancelier du Houblon
Arcto Picto
Arkham Consult Sprl
Arnaud « Moloch » Le Gay
Arnaud « Xeno » Favier & La Cjd
Arnaud « Sarakyel » David
Arnaud Brossard
Arnaud Burgot
Arnaud Commelin
Arnaud Cormier
Arnaud Coudroy « Arnok »
Arnaud Dufau
Arnaud Frioux
Arnaud Gaugain Alias Kundun
Arnaud Geffroy
Arnaud Lecointre
Arnaud Lecompte
Arnaud Lempereur
Arnaud Leplanquais
Arnaud Levy
Arnaud Lubat
Arnaud Mathieu
Arnaud « Nitro » Pichon
Arnaud Perret
Arnaud Prié
Arnaud Ripoche
Arnaud Roland
Arnaud Seban
Arnaud Tardy
Arnaud Van Hecke
Arnaud Vasselin
Arramon Rodrigo
Arsh
Artanno Di Celeano
Arthur Battut
Arthur Godart
Association Les Playades
Association Ordalie
Assocultimathequeguyane973
Astanael
Atrus Thot Princeps
Aude Alexandre
Aude Charbey
Audibert Sébastien
Audrey Bologna
Audric Capella

Augustin Charbey
Aurel Cosandey
Aurélie « Kang » Bernard
Aurélie Bergeon
Aurélien Belgarath Carrez
Aurélien Charbey
Aurélien Flamant
Aurélien Fusil-Delahaye
Axel « Androfiel » Descamps
Axel Lenouvel
Axel Terny
Aymeric Besset
Bachelier « Cedh » Cédric
Badury
Baktov Sugar
Balda
Baloc
Bapst Fred
Baptiste Ferraton
Baptiste Sitter
Barbagallo Christophe
Barbara Bidan
Barbato Alain
Barbato Stéphanie
Barbier Bruno
Barnabé Dumont
Baron De La Pop Idol, Tre
Baron Viko
Bassiste Déglingue
Bastien « Lepapalouf » Bergeon
Bastien Cheze
Bastien Liauty
Bastien Lyonnet
Bastien Tabary
Baudin Peter
Bazerald
Bd
Belbeoch Loîc
Ben Wilson
Benjamin « Akuma » Mourgues
Benjamin « Tinou » Outin
Benjamin Aston
Benjamin Dormal
Benjamin Boulmier
Benjamin Bouvier
Benjamin Calomme
Benjamin Canou
Benjamin « Chdekeck » Péant
Benjamin Chedal
Benjamin Deridder
Benjamin Diebling
Benjamin Ganty
Benjamin Guillaume
Benjamin Méquignon
Benjamin Mialot
Benjamin Norest
Benjamin Ratier
Benjamin Rozier
Benjamin Verjade
Benoît Chatard
Benoît Ferrières
Benoit Gouvernet
Benoît Guillaumot
Benoit Jobelot
Benoit Martin
Benoit Mignolet
Benoit Moeremans
Benoît Philibert
Benoît Prieur
Benoît Valdelièvre
Benoît Vignard
Bentein Cédric
Bertholon.g
Berthoumieu Arnaud
Bertrand Bry
Bertrand Classen
Bertrand Foucault
Bertrand Gerey
Bertrand Guyot
Bertrand Lechantre
Bertrand Leroy
Bertrand Pierre
Béryl David
Bezier Stephane
Bianquis Jérome
Bilal Benseddiq
Binooz
Blangis
Boiaak
Bonon Michaël
Boî Timothée
Borio Fabrice
Boris Bozicek
Boris Sevestre
Boris Vlamynck
Botté Damien
Bouch
Boumboumboum
Bourcet Christophe
Boutoille Florian
Bouvier Benjamin
Bovay Laurent
Boyer Benjamin Aka Veerminar
Bradialov
Bréant David : Le Grand Gourou
Breux Manon
Brice Vacance
Broceliandre
Brunei Safer
Brunetti Enzo
Bruno Billion
Bruno « Bosc » Zanardo
Bruno Boulandet
Bruno Cabioch
Bruno Cherruault
Bruno Chevalier
Bruno De Luca
Bruno Delaunay
Bruno Docnimbus P.
Bruno Fuentes
Bruno Giovannoli
Bruno Gomiero
Bruno Guerraz
Bruno Habert
Bruno Lagarde
Bruno Lédy
Bruno Malige
Bruno Martin
Bryan « Azagh » L'Aufray
Buck Enflield
Cadaric
Cadavre
Caetano Dominique
Calie
Camcam
Capitaine Dieudonné Igloo
Capitaine Némo
Captain Super
Captaingregoo !
Capucine
Carl J. Rgensen
Carlos Barbolla
Carlos Garcìa
Carlos Garcia Navarrete
Carole Blasquez
Carreres Emmanuel
Cartier Olivier
Casque Noir
Catherine « Katzuk » Magnant
Catherine Pinto
Cauqui Didier
Cécile Boulonne
Cécile Broggi
Cécile Demoulin Alias Moumoune
Cécile Feroumont
Cécile Laurencin
Cèd Le Troyen
Cédric Balmat
Cédric Bartoli
Cédric Carteado
Cédric Couarde
Cédric Feret
Cédric Galey
Cédric Guerrero
Cédric Leroy
Cédric Mannu
Cédric Mao
Cédric Masala
Cédric Monin
Cédric Monperrus
Cédric Orsonneau
Cédric Potin
Cédric Wis Vaniez
Cédrick Thevenet Aka Martingale
Celine « Sasori » Simon
Céline Michelet-Ducarme
Céline & Vincent
César Bernal Prat
Champiedos
Chapperon Denis
Charles Boulin
Charles Brachon
Charles De Bellabre
Charles Douay
Charles Ribemont
Charles Sablons
Charles Van Malder
Charlesward
Charlotte Junod
Charly Caroff
Chaumont Stéphane
Chautard Amélie
Chernobyl
Chevalier Dupin
Chevalier Gribouille
Chomyez Thomas
Chouxxx
Chris « Hugo Chiara » Winkel
Christel Bussetta
Christian
Christian Collenot
Christian Dupuy
Christian Lehmann
Christian Pochet
Christophe « Noj »
Christophe « Caerbannog » Garcia
Christophe « Ehran » Noualhat
Christophe Babayou
Christophe Calmès (Xiii)
Christophe Calmès/…Milie Roques

Christophe Cavarroc
Christophe « Victorio » Chaudier
Christophe Corso
Christophe Croce
Christophe Degournay
Christophe Eckenfels
Christophe Grelait
Christophe Guigot
Christophe Herbin
Christophe Jobert
Christophe Joveneau
Christophe Laudon
Christophe Mandin
Christophe Massin
Christophe Moine
Christophe Neveu
Christophe Osswald
Christophe Picaud
Christophe Rosati
Christophe Sadoc
Christophe Schauer
Christophe Segretain
Christophe Stébé
Christophe Tassiaux
Christophe Van Den Noortgate
Christophe Zittel
Chrystopher Deregnaucourt
Chsic
Cirode Lionel
Claude Amardeil
Claude Parmentier
Claude Reinhard
Clémence Garnier
Clement Christophe
Clément Debaecker
Clément & Thierry Pradel
Clément Jauvion
Clément Nouvel
Clément Veuillot
Clement Visseq
Clodoweg
Clotilde, Future Investigatrice
Collet Mickaël
Comte Duvelescu
Conquerants de la lumière Asbl
Constantin Deaconescu
Cooneur
Copycat Chat Sauvage
Coraline Di Silvestro
Corcy Nathalie
Corentin Futur Investigateur
Cornil « Reno » Renaud
Costard
Cotel Didier
Couleuvre
Cremet Benoît
Crescini Frédéric
Cthulhu Berthou
Cyril Castera
Cyril Meynier
Cyril Mimouni
Cyril « Nbm » Deveautour
Cyril Nouvel
Cyril S. Misantroll
Cyrille « Sirill » Bonard
Cyrille Aumasson
Cyrille Colliot
Cyrille Kosovsky
Cyrille Rouel
Dacharry Eric & Valérie
Daewen Seynaeve
Daftflo
Daigotsu Gillou
Dalarad Runebringer
Damien Cigna
Damien Corrion
Damien Ley
Damien Nortier
Damien Reimert
Damien Seynave
Damien Sosson
Damien Vanbeselaere
Damien Vignelles
Damien Walz
Damien X!
Damn3d
Dan Alfaro Garcìa
Danaë Marza
Daniel
Daniel Dughera
Dante
Dany Simard
Dany cool
Darano
Darhkan
Darkhellion
Darkmaethorn666
Darkoorj
Darth Viktor & Gregwar Desmedt
David André
David Andrey
David Appert-Raullin
David Arzailler
David B. Capricorne
David B2o Reyné
David Barthelemy
David Behra
David Calmejane
David Carlier
David Dardou
David Davjack Bellanca
David Gachet
David Hue
David Jaussaud
David Lallemand
David Leray
David Lucas
David Madrox
David Massoni
David Maubert
David Morel
David Riffault
David Roussel
David Rouxel
David Sassi
David Steuer
David Thelot
David Verdin
David Vial
David Von Dassel
David Zago
David « Le Loup Lunaire » Oller
Davy Gérard
Davy Régent
De Gasquet Yves
Debot Damien
Declan Carlier
Degrou
Deldaplane
Delenda
Delferrière Stéphane
Delvaux Dlmj & Cie
Dely Renaud
Demarteau Isabelle
Demerian Caine
Denayer Frédéric
Deneffle Quentin
Denis & Arnaud Chéron
Denis Chanteloup
Denis Choulette
Denis Crucifix
Denis Huneau
Denis Laloy
Denis Martinho
Denis Orliange
Denis Ribaudo
Denis Savine
Denys Tremblais
Deorn
Depierre David
Desmares Frederic
Desmares Ludovic
Despert René
Détective Mickaël T. Sunburn
Dicé « Gameneeder »
Didier « Veneur » Lemosse
Didier Gazoufer
Didier Kurth
Didier Lévêque
Didier Schmidt
Dietrich Arthur
Dimibd And Bidoutch
Dion Christophe
Dizdemon
Docteur Half
Doelhoffs Brice
Dokkalfar
Dominik Schwan
Dominique Duroulle
Dominique Fauvre
Dominique Jabes
Don Des Dragons 2015
Dorian Corneau
Dornias Fabrice
Dorothée Duval
Dorothy Gauzelin
Douard Rosset-Lanchet
Dr Mintz
Dr Rémy Durand
Dr Stapelton
Drakov666
Dref
Dricc
Druilhe Christophe
Drweeny
Duchmann Geoffrey
Dufau Nicolas « Calmitros »
Dunja Schilli
Dweller on the Threshold
E. Poupardin
Eacide Montclair
Ebatbuok
Ebenezer Graymes
Edern Cripe Le Meut
Edouard Contesse
Edouard Gonzalez
Edouard Kierlik
Edrakan
Eduardo Agnès
Eigil

El Kixo
Eléonore Mia Joséphine
Elesta Karo
Elfrid
Elie Boulin
Elise « Labrune » Lefevre « cultiste de Cthulhu »
Elmalino
Elo P.
Elodie Gareil
Elodie Roze
Elyandel
Elzard Moon
Emilien Denis
Emilien Jacqmin
Emmanuel « Ketzol » Landais
Emmanuel Blot
Emmanuel Bravo
Emmanuel Brunet
Emmanuel Busnel
Emmanuel Claudet
Emmanuel Diaque
Emmanuel Dufour
Emmanuel Gharbi
Emmanuel Hiard
Emmanuel Laigron
Emmanuel Le Bouter
Emmanuel Martin
Emmanuel Paill…
Emmanuel Ponette
Emmanuel Raby
Emmanuel Wojcik
Emmanuelle Nadin Usselmann
Emmanuel Hennebert
Enethaeron
Envy Luck
Erandorn Greyfield
Ergo Zer
Eric « Ricouille » Malleret
Eric Alive
Eric Arame
Eric Bonnet
Eric Cabanne
Eric Dedalus
Eric Dubourg
Eric Alexandre
Eric Faby
Eric Garcia
Eric Hantala
Eric Jumel
Eric « Maciic » Machat
Eric Nicolier
Eric Nussbaum
Eric Schmid
Eric Zemerli
Eric-Olivier Pallu
Erwan Gravier
Erzar Florian Alias Paparadox
Escrivio
Etienne De Pryck
Etienne Dutet
Etienne Goos
Etienne Marc
Etienne Marc
Etienne Marchi
Etienne Matta
Etienne Recoules
Eugène Varlot Alias Mag
Eva, Fille du 16666
Excoriateur
Expeee, Cultistes Des Ombres (Cdo - Misku)
F. Caillat
F4b
Fab4
Fabien Amilin
Fabien Barthas
Fabien Battistini
Fabien Bougreau
Fabien Coulon
Fabien Faivre
Fabien Henry
Fabien Lewandowski
Fabien Lotz
Fabien Monthoux
Fabien Morisson
Fabien Zamora
Fabrice Beaucier
Fabrice Crézé
Fabrice Delbuscheche
Fabrice Girardot
Fabrice Hubert
Fabrice « Kahlong » Brabon
Fabrice Laffont
Fabrice Levron
Fabrice Mantion
Fabrice Merle-Remond
Fabrice Rodriguez
Fabrice Tayot
Fabrice Vergnaud
Fabrizio Fabbrini
Fabro Lucien
Fanch
Fanch de la Rouzes
Fauquembergue Laurent
Faure Nicolas « Thaen »
Fazil
Federico
Félix Reinmann
Femrill
Fendoel
Fil
Filliot Franck
Fiorini Maxime
Flappie
Flavien Del Sole
Flibidijack
Florence Bangels
Florence Delangre
Florent Collantes
Florent Contassot
Florent Sacré
Florent Tixier X!
Florian Boudinot
Florian Cossart
Florian Delhormeau
Florian « Fleug » Guillot
Florian Laborde
Florian Turchet
Folken Laîneck
Fonkstudio
Foucault Bernard
Foucault Gabrielle
Foucault Romain
Fourbasse, le panache depuis 1978.
Fourrier R Alexandre
Frag, ours râleur maître des marmottes enragées des punkys mouffettes des patates arc-en-ciel et des poulpys gloubys
Francis Desmedt Alias Anubis
Francis Foureur
Franck Alexandre Skrzypek
Franck Bonnaud
Franck Florentin
Franck « Kurohito » Ballestra
Franck Soreda
Franck Vidal
Franck & Marianne
François Barat
François Bastier
François Bastier
François Berthiot
François Dalibot
François Delpeuch
François Devillard
François Drémeaux
François Félix
François Meteau
François Peschard
François Racine
François Tajan
Franhoiss
Frankael « Thiephan » Julieric
Frankois Merson
Franziska Liesecke
Fred Lesufette Sapp
Freddy Martinez
Frédéric Pochard
Frédéric « Nockjedere » Hermand
Frédéric Benoît
Frédéric Bereau Baumann
Frédéric Brunel
Frédéric Charvet
Frédéric Delmas
Frédéric Domain
Frédéric & Edith Quantin
Frédéric Etilé
Frédéric Ferrand
Frédéric Ghesquière
Frederic Hameleers
Frédéric Janvier
Frédéric Joly
Frédéric Lemoine
Frédéric Marais
Frédéric Martorell
Frédéric Ménage
Frédéric Pedulla
Frédéric Rousseaux
Frédéric Ruysschaert
Frédéric Seraphine
Frédéric Viste
Frédérik Rating
Frère Amalric
Frère Seigneur Ephraîm
Fresha Team
G. Marchand
Gabelli Florian
Gabelli Nael Eleanore
Gabi Gérald Farage
Gabriel Normandeau
Gabriel Revenant
Gabriel Taminiaux
Gabriel & Mathilde Camacho-H¸ Bner
Gabrielle Poitras
Gabynetu Moretti
Gaël Henry
Gaël Malry
Gaëlle Cabriel
Gaël Dumortier
Gaël Zoonekynd
Gaëlle & Jean-Baptiste Maistre

Gainand Regis
Gaetan Boscher
Gaetan Letesson
Galaad Schorp
Galatée Liziard Tran
Galilee De Shesepankk
Gaôa Solomou
Garcia Emilien
Gatlori Uglyduckling, Irène & Axel
Gaumard Félix « Sublimateur »
Gauthier Tacchella
Gengler Hervé
Geoffrey Brakel
Geoffrey Goffin
Geoffrey Simon
Geoffrey Van Hassel
Geoffroy « Karnby » Turpin
Geoffroy Hassoun
Georgia Boileau
Gérald Houàl
Gérald Vincent
Géraldine Jacob
Gerber-Luczak Michaël
Gesmas
Ghadzoeux
Ghislain Pardo
Gianesini Agathe
Gicquel Eddy
Gildas Troel
Gilh Stéphane
Gilles « Aurodreph » Remacle
Gilles « Igogol » Guibert
Gilles Belleflamme
Gilles Benejam
Gilles Bolland
Gilles Bressoud
Gilles Chaveroux
Gilles Cliquet
Gilles De Cleer
Gilles Masson
Gilles Rollé
Gioscia Arnaud
Glazael
Gobarkas
Gobfou
Goffaux Steve
Goldtsimmer David
Gomez Stéphane
Goupille
Gouraud Benjamin
Gouviac Clément
Grandgenèvre Ludovic
Grange P.o.
Grégoire Nivois-Dubuisson
Grégory « Eok » Coste
Grégory & Camille Vauclin
Gregory Desaunay
Gregory Garcia
Grégory Gevaert
Grégory Loulou Baudoux
Grégory Mouton
Grégory Tausig
Grenier Cyrille
Griffon Gwendal
Griffon Ronan
Grimbou
Grimgroth
Grofyst
Grumpy
Gugli
Guidat Florian
Guilhaumond Emmanuel
Guilhem S.
Guillaume Asset
Guillaume Atroche
Guillaume Bremaud
Guillaume Chéron
Guillaume Coeymans
Guillaume Czakow
Guillaume Dalesme
Guillaume De Chantérac
Guillaume Dupont
Guillaume Faure Lenormant
Guillaume Finocchiaro
Guillaume Fouillet Aka Ezian
Guillaume Galaup
Guillaume Gap Pasquier
Guillaume Gimenes
Guillaume Lacourt
Guillaume Meistermann
Guillaume Herlin
Guillaume Hervouët
Guillaume Hivert
Guillaume Icre
Guillaume Jacquin
Guillaume Leclef
Guillaume Lerebourg
Guillaume Levasseur
Guillaume Maerkerke
Guillaume Mahler
Guillaume Menager
Guillaume Menory Grignon
Guillaume Moreau
Guillaume Paris
Guillaume Percevault
Guillaume Perrin
Guillaume Pic
Guillaume Pilloud
Guillaume Prat
Guillaume Raoul
Guillaume Reissier
Guillaume Rolland
Guillaume Routier
Guillaume Solal Waelkens
Guillaume Toussaint
Guillaume Vincent
Guillaume Viveiros
Guillaume Woerner
Guillaume Yume Boutigny
Guillaume Zuber
Guillemo
Guimaël Cadou
Gwen Aduh
Gwen Aduh
Gwénaël Bouquin
Haaken
Hackiere David
Hadrien Devichi
Hadrien Moig
Haenelst
Haller « Gobelin Nounours » Haller
Hamelin Yoan
Hamimi Raphaël
Hamimi « Viaene » Alicia
Hans Fulschtrum
Harelle Bruno
Harermuir
Harms Jan-Jokke
Harold Faltermeyer
Hausermann Christophe
Hautin Jean-François
Havelock
Hector Bouzon
Hedwolf
Heiko Gill
Heitz Jonathan
Hélène Borri
Hélène Kozak
Hélio D.
Helkaara
Héloïse Pirez
Hennereil Obake
Henri Hemery
Henri Hemery
Hérald Dournaux
Herbelleau
Herbert Malthus Pincevent
Hercule Biscotto
Hermand Philippe
Hermann Olivi
Hermine Gd
Hervé « Ajrarn Schwarz » Hunault
Herve Alliot dit Docteur Jones
Hervé B. Duval
Hervé Dubourg
Hervé Gaudin
Hervé Guillou-Hély
Hervé « Trickster » Maugis
Heuhh
Hieulle
Hixe
Houles Mathieu
Houyam Hajlaoui
Huet Pascal
Hugo Gamaleri
Hugo Nadin
Hugo Rougeot
Hugues « Anthropia » Lefebvre
Hugues Blazart
Hugues D. & Emilie C.
Hugues Fléchard
Hugues Husson
Hugues Lheureux
Hugues Pauget
Hugues Petitjean
Huron Romaric
Hy & Js
Iä Dlajwa
Ikamusu
Imalipusram
Imhotep Jérémy V.
Inspecteur Pi
Ipal
Ire Greyhawk
Isabelle Boudouric
Ishenenn dit Nico Bouk
Ismael Jullien
Isolino Da Palma
Italemyae « Celui-Qui-Attend »
J. Jérémie Rueff
J.C. Fresnais
Jackie Guerveno
Jacques Le Berre
Jakobs Arnaud
Jani Savolainen
Jarcin.th.
Jason Mayard
Jazz
J.B. Clarenson
J.C. Bousson

Jean « Troll Traya » Faiderbe
Jean Alahel Fridrici
Jean Baucher
Jean Bessede
Jean Cohen
Jean Ivanoff
Jean Larher
Jean-Pierre Jacques « Ronan »
Jean Pierre Rotter
Jean S.
Jean Vahl
Jean-Baptiste Bouland
Jean-Baptiste Ceppe
Jean-Baptiste Heyma
Jean-Baptiste Lynde
Jean-Baptiste Peninon
Jean-Baptiste Vioix
Jean-Charles Boudier
Jean-Charles Lecourt
Jean-Charles Mariotte
Jean-Christian Goimard
Jean-Christophe Morand
Jean-Christophe Navez
Jean-Christophe Sicot
Jean-Clément Nau
Jean-Daniel Torrès
Jean-David Laffitte
Jean-Dominique Quinet
Jean-François Bovier
Jean-François Corbé
Jean-François Delroisse
Jean-François Henric
Jean-François Juneau
Jean-François Kenis
Jean-François L.
Jean-François Roche
Jean-François Strappazon
Jean-Frédéric « Folkn » Maille
Jean-Louis Casanova
Jean-Luc Manh
Jean-Luc Vassal
Jean-Luc Versace
Jean-Marc Choserot «Tolkraft »
Jean-Marie Tapiat
Jean-Maxime Fangous
Jean-Michel Armand
Jean-Michel Bolliet
Jean-Michel Hellendorff
Jean-Michel Rocher
Jean-Michel Roland
Jean-Paul Gourdant
Jean-Philippe Briend
Jean-Philippe Camillo
Jean-Philippe Dubus
Jean-Philippe Kopf
Jean-Philippe Nicot
Jean-Philippe Vendé
Jean-Pierre « Svorek » Laguerre
Jean-Pierre Duvigneau
Jean-Pierre Ferigoule
Jean-Pierre Laguerre
Jean-Vincent Laqua
Jean-Yves Gaucher
Jean-Yves Loisy
Jef Lemire
Jeff Coquery
Jeff-Clyde Anders
Jemrys J. Rueff
Jérémie Coget
Jérémie Lautour
Jérémie Poitras
Jérémie Yeurlikth de Munck
Jérémy Aveline
Jeremy Laforet
Jérémy Palumbo
Jeremy Pignat
Jeremy Raynot
Jérémy Scheerlinck
Jérôme Boffé
Jérôme « St Jude » Marchal
Jérôme Antoine
Jérôme Armengol
Jérôme Bertin
Jérôme Bourdeau
Jérôme Bunner
Jérôme Cadiou
Jérôme Dafos
Jérôme Draussin
Jérôme Isnard
Jérôme Javelas
Jérôme Larré
Jérôme Lecleire
Jérôme Mackels
Jérôme Malbranque
Jérôme Martineau
Jérôme Poletti
Jerome Ponthoreau
Jérôme Stone Piller
Jérôme Sturm
Jérôme Toussaint Alias Yorik Feldger
Jérôme Vorzanger
Jérôme Warzée
Jezacain
Jezekiel
Jibé Farand
Jief Roustan
Jimmy From Paris
Jjl
Jm Nélis-Massard
Jm Tommasi
Joakim Gautier
Jocelyn Langlois
Joffrey Andrieu
Joffrey Carozzi
Joffrey Collard
Johan Moreau
Johan Wehrli
John Cartland
John Leuenberger
John Silverdragon
John Sinclair
Johnny Roussel
Jon
Jonas Mahik « Kitsune »
Jonathan « Rayusgnal » Bourreau
Jonathan Alonso
Jonathan Basse
Jonathan Billot
Jonathan Cassagne « Warg »
Jonathan Dieni
Jonathan « Elric » Matthew Steuve
Jonathan « Oneyger » Falck
Jonathan Osso
Jonathan Wonner
Jordan Brunier
Jordane « Tamajyga » Lemasson
Joris Chavot
Jory Deleuze
Jose M. Nieto
Joseph Ragusa
Josselin Clement
Juan Bertolini
Jules Lemire
Julian Aubourg
Julian Lemonnier
Julien « Chacal » Hemmen
Julien Alias Pépé 3 Sous
Julien Bardin
Julien Bernat
Julien Bernoux
Julien Burlaud Aka Fatju
Julien Charbonnier
Julien Corroyer
Julien Dégardin
Julien Delabre
Julien Flamant
Julien Guilhem
Julien Jagou
Julien Légal
Julien Lomberget
Julien M.
Julien Moine
Julien Monvoisin
Julien Mudry
Julien Naramski
Julien Negro
Julien Palluel
Julien Panda Viarrouge
Julien Paturot
Julien Pelletier
Julien Perrier
Julien Provillard
Julien Queinnec
Julien Remy
Julien Ritte
Julien Rouvreau
Julien Sauvé
Julien Seynaeve
Julien Stecker
Julien Tran Ap
Julien Vicentini
Julien Von B., Eb.
Juliette Faure Lenormant
Julz
Justin Briard
Kahian
Kakitaben
Kant Kantum
Kariaudhanaur
Karim Chelli
Karine Dos Santos
Karl Altmajer
Kassandra Tramon
Katsumasa Squalala
Kelly Girardi
Kéran, Le Prince en Jaune
Kerstin Ungman
Kertigern
Kevin Blanchard
Kevin Chasles
Kévin Civy « Kevetoile »
Kévin Joffard
Kévin Mauger
Kévin Roubin
Kévin Souveton
Kevyn Lebouille
Khazou
Kherlen
Khildar Blacksilver
Khoral

Kilian Lamberdière
Kim & Lou Coquen
King Kayoux
Kirsa Pierre-Emmanuel
Klay Elise
Klein Philippe
Klein Philippe
Knil
Kobal
Kobayashi
Kohler J.
Korbo59
Krategas
Krill
Krystanos
Kurglom
Kyorou
L@Otseu
La Confiance
La Confrérie des Jeteurs de Dés
Ladevese Thierry
Lady O.dunmont
Laetitia Garrassus
Laetitia Grenet
Laetitia Honoré
Lafaille33
Lambert Sébastien
Lanlan Le Panda
Lao Fu
Largo & Manon
Lars Nodens
Laterrade Morgan
Latinier Mickael
Laura Blasutto
Laura Castano
Laura Papon
Laura Pérez « Randall Padilla »
Laurent Bartkowski
Laurent Bresteau
Laurent Burnier
Laurent Catinaud
Laurent Choiseau
Laurent Cochard
Laurent Danoy
Laurent Derichs
Laurent Foulon
Laurent Garrigues
Laurent Gély
Laurent Goudet
Laurent Houllier
Laurent Jalicous
Laurent Lavallée & Léandre Lavalée
Laurent Le Besnerais
Laurent Lefebvre
Laurent Maerten
Laurent Mata
Laurent Molinier
Laurent Naudin
Laurent Nicolas
Laurent Obresse
Laurent Paricard
Laurent Parisot
Laurent Schenkel
Laurent Tastet
Laurent Torres
Laurent Vidal
Laurent Vigouroux
Laurent Witz
Le Baal Masqué
Le Beau Pedro, Le Roi du Tango
Le Brech Cédric
Le Broc
Le Clan Martinez
Le Corre Mathieu
Le Dormeur du Vol
Le Luyer Sébastien
Le Maître des Grinch
Le Pigno
Le Rêveur des Étoiles
Le Tanou Joël
Le Vieux de la Montagne
Le Vieux Sandy
Léa Berthaux
Léandre Lavallée
Leblanc
Lecomte Ludovic
Leeoneil
Lemaitre « Toolus » Stéphane
Lénore Carlier
Leo Arzur
Léo Goodtime
Léo Morlot
Léo Roesch, Aka le petit Cthulhu
Léo Sigrann
Léobet Arnaud
Léonard Benedetti (Mlpo)
Leroy Julien
Leroy Renaud
Leroy Vincent
Les Frères Jalowiecki
Les Héraults De Lambert
Les Lalas - Maëlle & Loan
Les Rôlistes Du 6-B
Les Sœurs M&M & Annabalziboule Desmedt
Lévrier Valentin
Levron Maillard Sébastien
Lewistiti
Lhotseshar & Lindanae
Libert Stéphan
Lili P.
Lilou Ventura
Liman Von Sanders
Link2you
Lionel Benezech
Lionel Damon
Lionel Davoust
Lionel Lorenzini
Lionel Mazet
Liseul « Amnésia » Michelena
Littlerogue
Ljubica Todorovic
Ljubomir Djordjevic
Loic Foucault
Loki-Sama & Sa Troupe
Lolof
Lonekase
Loïc Caquelard
Loïc Dublanc
Loïc Etienne
Loïc Regnier
Loïc Siret
Loïc Vandrisse
Loïc Vincent
Lorakh
Lordat Guillaume
Louis « Logwin » Le Goff
Louis Berry
Louis Klăy
Louis Laborie
Louis Pommier
Louis-Thierry Montillet
Louise-Jeanne Warzée
Luc « Sky » Gibert
Luc Phaneuf
Luc Schaller
Lucas Lepère
Lucasz Houllebrèque
Luciano Vieira Velho
Lucie Barbolla
Lucien Lecoq
Lucien Schnockombre
Lucius Brouette
Luddo Arberet
Ludibocquet
Ludovic « Korighan » Mouton
Ludovic Alexandre
Ludovic Cauchie
Ludovic Girotto
Ludovic Hirlimann
Ludovic Marecaux
Ludovic Poiret
Ludovic Santaroni
Luna Ventura
Lvdm
Lydar « Esclave-Magicien »
M. Larcher
M. Grenc
M.h. Aka Poulpy
Madnounours
Maenhaut Bruno
Magali Mathey
Magali Suzanne - Ernest
Maël Dehlinger
Mairet Marc
Maître Evir
Major Meriwether Rustkin
Malik Allaoua
Malingrey Christophe
Manakeo
Mandragorus
Manea Castet
Manoir Du Crime
Manoli Chalaris
Manon Terrier
Manu Marron
Manuel Delhez
Manuel Montoya
Manuel Ponce
Marakjah
Marc
Marc « Gizmo » Balemboy
Marc Boisvert
Marc Bossut
Marc Charpantier
Marc Jalmain & Charline Jalmain
Marc Laroche
Marc Marchiavel Dubouchet
Marc Pianezzi
Marc Sautriot
Marc Stalin
Marc Torres
Marc « Tutu » Turin
Marc Valckenaers
Marc-Antoine Luczak
Marceau Bonnet
Marcus Specker
Mardevaz
Marell Le Fou
Margot Charbey
Marie Marsone

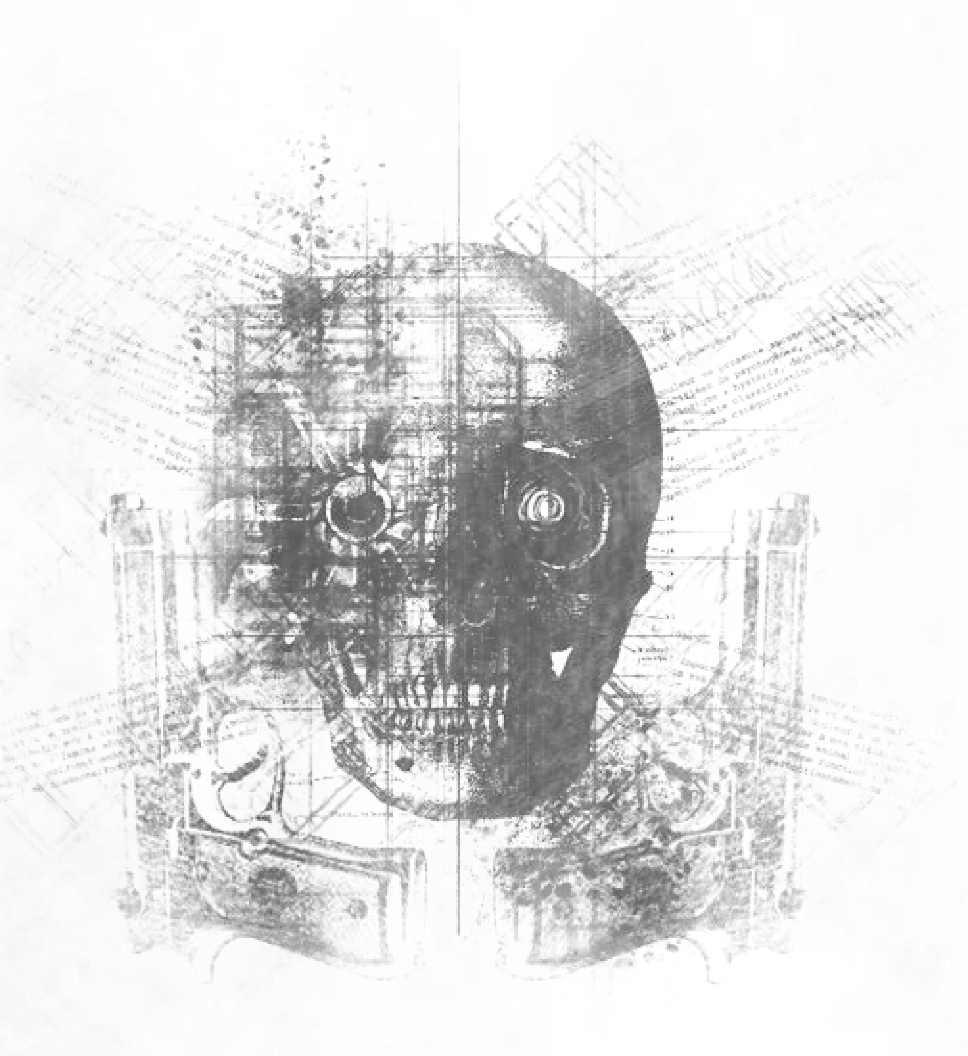
Marie-Pierre Delaunay
Marielle Duchossoy
Marine Amanite
Mario Heimburger
Marion Eloi
Marion & Sylvain Michel
Marius Nightmare
Marius Salgado
Mark « Najael » Bourcy
Mark Bussey
Markov
Marmignon Antoine
Marsupi
Martellucci Fabrice
Martin Carayol
Martin Pierre
Martin Rougier
Marzin Jean-Charles
Massez Laurent
Masson David Alias Bdsdavid
Mathieu Drouet
Mathieu Beuchat
Mathieu Bourgoin Du Regipoux
Mathieu De Wit
Mathieu Dewavrin
Mathieu Et Diane
Mathieu Gans
Mathieu Gautier
Mathieu Hatt
Mathieu Lorange
Mathieu Maraœni
Mathieu Olynyk
Mathieu Pelletier
Mathieu Poulpe Filipic
Mathiouu
Matt Berthet
Matt Mind
Matthew Puccio
Matthias Corbeck
Matthias Haddad
Matthieu « The Halfling » Boulmier
Matthieu « Apothycaire » Grimbert
Matthieu Bordier
Matthieu Carbon
Matthieu Hahusseau
Matthieu Rio
Matthieu Schneider
Matthieu Schoenholzer
Matthieu « Mkbrann » Niepceron
Matton Alexandre
Mauvais Cyrille
Max Esbelin
Maxence Bouhenic
Maxence Delsaut
Maxence Lagalle
Maxence Rouabhi - Babinours
Maxime « Lygos » Rouede
Maxime « Maccarface » Delcausse
Maxime Chicault
Maxime Drouot
Maxime Jammet
Maxime Lizere
Maxime « Maku » Pellecuer
Maxime Robinet
Maxime Smetryns--Eve
Mazarin
Meiyaw Léana Kellia
Meje.yayant
Mélanie Balland
Mélastar
Melih Nail Eliz
Ménard Cédric
Menchon Stephane
Menet Claude
Merey Anthony
Meryndis
Mespheber
Michael « Mitchdap » Drelon
Michael Bonnier
Michael Lessard
Michaîl Belkasmi
Michaîl D'arras
Michaîl The Cultist Calatraba
Michaîl Ughetto
Michel Casabianca
Michel Labbe
Michele M. Mestre
Mick Philippon
Mickaël Letertre
Mickaîl Andharius Grignon
Mickaël Béasse - *A tous mes futurs Joueurs En particulier à Sylvain Malin qui m'a fait découvrir l'univers du jeu de rôle papier il y a plus de vingt ans maintenant. En mémoire de Terry Pratchett, Leonard Nimoy et Christopher Lee qui continueront de nous faire rêver pendant très longtemps encore...*
Mickaël Bloss
Mickaël Delattre
Mickaël Malot
Microméga (Jm Daoudi)
Miguel Iglesias
Mika Bucki
Mikaël Del Pozo
Mikaël Hautin
Milan Laex Alexandre
Minoloch
Miquel Kegeleirs
Monsieur Pink
Moreau Nicolas
Morgan Lombard
Morgan Louarn / La Légion Celte
Morgan Maison
Morgand Aline
Mougeot Maxime
Moulinas Eric, Carpentras
Moutte
Moxou
Mr Archibald
Multimaster
Multiplaie
Muriel Evrard-Lafon
Muro Sébastien
Musmus 1er Philopator
Mylène & Guillaume Dessery
Mylène Noizet
Mymy & Prech
Nabeshin38
Nabuchodonosor Le Grand Ancien
Nadia Quaranta
Nael Colom-Arnoux
Natasha Ventura
Nathalie Dolin
Nathalie « Elfyr » Zema
Nathanaël Le Jan
Nazet Eddy
Nazzari Arnaud
Neil Janray
Neinwolf
Nemo
Neokiller113
Nerwan
Neveu Grégor
Nico du dème de Naxos
Nico Wam Paul
Nicodème Sébastien
Nicolas « Eclipse » Flagey
Nicolas « Yoda Mister » Tauzin
Nicolas « Nichal » Suc
Nicolas 42 Botti
Nicolas Andry
Nicolas Art-d-os
Nicolas Auclair (Qc)
Nicolas Baltique Swiatek
Nicolas Barbey
Nicolas Beguin
Nicolas Benloulou
Nicolas Bertin
Nicolas Bichelberger
Nicolas Bonne
Nicolas Borri
Nicolas Bourrel
Nicolas Brunet, Seigneur des Succubes
Nicolas Bukens
Nicolas Burgnard
Nicolas Decroty
Nicolas Delzenne
Nicolas Deysson
Nicolas Disperati
Nicolas Dobin
Nicolas Evain
Nicolas Faure
Nicolas Favé « Nyarly »
Nicolas Flament
Nicolas Giovanetti
Nicolas Heitz
Nicolas J. Alias Erestor
Nicolas Kotasek
Nicolas Lanniel
Nicolas Lefebvre
Nicolas Maillet
Nicolas Maleville
Nicolas Nicolas Denis
Nicolas Noël
Nicolas Pauwels
Nicolas Pirez
Nicolas Plaudet
Nicolas Raffin
Nicolas Regal
Nicolas Roche
Nicolas Rombaux
Nicolas Schont
Nicolas Schott
Nicolas Thomasse *(Association Tesserakt - Orne 61300)*
Nicolas Vaesken
Nicolas Valade
Nicolas Vandemaele-Couchy
Nicolas Villatte
Nicolas Vincent, Inspirateur de la 7ème Édition
Nicolas Zinger
Nielas Arnor
Noah Cederstrom
Nocerino Vincent
Noël Gillain
Nonalcanal
Noria « Mylove » Zanobia
Nosgoroth
Nurglezg
Océane Bastide De Grave
Oliver Kaiser

Olivier Becker
Olivier Blanc
Olivier Bruyat
Olivier Buchalet
Olivier Decker
Olivier Delattre
Olivier Dignard
Olivier « Dobbs » Dobremel
Olivier Dujeu
Olivier & Dominique Prevot
Olivier Garde
Olivier Gouriou
Olivier Guéret
Olivier Hanicotte
Olivier Hezeques
Olivier Jourdan
Olivier Jousse
Olivier Kerangueven
Olivier Larue
Olivier Lefebvre
Olivier Lejeune
Olivier Lenthéric
Olivier Marchal
Olivier Matray
Olivier Nowak
Olivier Perreaux
Olivier Prieto
Olivier Ribon
Olivier Rio
Olivier Robbe
Olivier Roisin
Olivier Rondier
Olivier Saffre
Olivier Simpere
Olivier Timsit
Olivier Tinseau
Olivier Torres
Olivier Vernin
Omar Shakti
Opsommer Guillaume
Orane Roché
Orion
Orko Siffredi
Orlov
Orp & Dragon Mouche
Osarax N'tamil
P.a. Chevallier
Pablo Claudio Ganter
Palpacwel
Pappaert Philippe
Pardo Pierre
Parent Philippe
Pariset Nicolas
Pascal Berger
Pascal Caillaud
Pascal Cauden
Pascal Chamard-Boudet
Pascal Delamillieure
Pascal Pflugfelder
Pascal Septier
Pascalou « Kobal » Belléguic
Patrice Fere
Patrice Mermoud
Patrice Wittmann
Patrick « Dr. Chamba » Trempond
Patrick « Père Fitzpatrick » Trempond
Patrick Abitbol
Patrick Cettour
Patrick Dubois
Patrick Hainaut
Patrick Meyere
Patrick Petit
Patrick Simoens
Paul Andrey
Paul Pesquet
Paul Rafin
Paul Romon
Paul Rouxel
Paul Valette
Paul-Edouard Lacolomberie
Paul-Etienne Garde
Penchour
Pépin Rémi
Perceval Quintin
Pernic « Black Pharaoh » Nori
Petifred
Petoton Tristan
Peyron David « El Bastardo »
Peyroutou Robin
Phat-Long Le Huynh
Philippe Blandin
Philippe Briffault
Philippe Cannizzaro
Philippe Carpentier
Philippe Chaix
Philippe Fenot
Philippe Hamon
Philippe Konen
Philippe Lhermitte
Philippe Marichal
Philippe Vergé-Brian
Phobeoth
Phu-Quy Manuel
Picrik No Mah
Pierrala
Pierre « Victor » Brun
Pierre Angot
Pierre Bassot
Pierre Charriot
Pierre Coppet
Pierre De Sousa
Pierre De St-Yves
Pierre Dos Santos
Pierre Faucon-Lambert
Pierre Gavard-Colenny
Pierre Girard
Pierre Hembise
Pierre Marroy
Pierre Maury
Pierre Mocquard
Pierre Nanson
Pierre P.
Pierre Quételart
Pierre Rosenthal
Pierre « Lemmings » Strodiot
Pierre Thermidor
Pierre Vanhulst
Pierre Vergneau
Pierre Vigreux
Pierre Werts
Pierre Zaslavsky
Pierre Zunsheim
Pierre-Alexandre Chaize
Pierre-Alexandre Kofron Alias Pak
Pierre-François Garde
Pierrick Chevallay
Pierrick Nävis
Pillitteri Jérémy
Piouf
Pit
Pitininja
P.j. Corvisier
Plonka Erik
Ponzanelli Gregory
Poupou
Pour Mzelle Isaure Cdb
Pradon
Preto Blor
Prêtre
Preusser Gauthier
Professeur B. Costing
Prud'homme Sébastien
Ptit Steph Pour Le Gnome Farceur
Quenie
Quentin Chambon (Mi-Liu)
Quentin Le Menez
Quentin Nicaise
Quentin Rémy
Quentyn Marlon
R. Discontigny
Rabitsh
Rachel Chassaing
Raph Zloth
Raphaël « Ratafia » Tourde
Raphaël Bi…
Raphaël Chipot
Raphaël « Coco » Cottier
Raphaël Hoch
Red Eagle
Regis Vez
Reinaldo Gomez Larenas
Rémi « Wombat » Gisclon-Knapp
Rémi Barbarin
Remi Guedon
Rémi Henriet
Rémy De La Morinerie
Rémy Ty
Renaud Barbereux
Renaud Hanquez
Renaud Moisson-Leclerc
Renaud Patris
Renaud Rougeron
René Pinson
René-Philippe Gimenez
Reno
Révérend Harvey Lazarillo
Rey Simon
Reyzo
Rgebelle Octave
Ric Berthebaud
Ric Brambilla
Ric Jean
Richard Delaplace
Richard Dominique
Richard Ferrari
Richard Poitras
Richard Tribouilloy
Richard Wozny
Richard-San
Rico The Hobbit
Riedo Nicolas Aka Caym Le Fou
Rigaux Sven
Ringot Emmanuel
Riton La Planque
Rivat Xavier
Robert Guillaume
Roberto Bravo Sanchez
Roccovista
Rodolphe Chopinet
Rodolphe Vuattier

Roger
Rokiki
Roland Roche
Romain Ayoul
Romain Betourne
Romain Blondeau
Romain Callier
Romain Deledicq
Romain Delmotte
Romain Eschell
Romain Fallet
Romain Gaudet
Romain Giraud
Romain Jaquet
Romain Jaquet
Romain Kaio Cloix
Romain Moreau
Romain Pellé
Romain Pesssiot
Romain Plancher
Romain Pocachard
Romain Ravella
Romain Venne
Romain-Guirec Piotte
Roman Gambier
Romano Garnier
Romaric Bolzan
Romeu Joscelyn
Romuald Finet
Ronan Autret
Ronan & Aurélie
Ronan Laumont
Rossier Luc
Roulland Dominique
Roussel-Stoup Maureen
Roxane Collet
Rpg France
Rudy « Feryl » Gordon
S. Demontoux
S. Delemarle
Saelian Syllasluth
Saerince
Saint-Epondyle
Saint-Huître
Sakanéné
Sales Mickaël dit Le Vagabond
Salomez.e
Sam Maes
Samir Rouabhi Deleuze - Gardien
Samuel « Professeur !! » Tissier
Samuel « Saz » Zonato
Samuel & Co
Samuel Chenal
Samuel Favre-Schepfer
Samuel Honnay
Samuel Moullé
Samuel Roux
Samuel Szymanski
Samy Yagoubi
Sanchez Nicolas, Pmk
Sanctimuss
Sandrine Bakaher
Sandrine Bourgeoisat
Sandrine Vaudroz
Sandy de Montigny
Sandy & Vincent
Saneth
Sanne Stijve
Sarah, Solenn & Silya
Sarah Stirnemann
Sayah El Yatim
Schaller Damien
Schauer Christophe
Scheemacker Grégory
Schmieszek Stéphane
Schwendimann Sébastien
Scorfus
Seb Cuisinier
Seb M. Aka Nano
Sébastien « Aranduir » Pons
Sébastien « Fox » Gras
Sébastien « Marv » David, humble serviteur du Grand Poulpe
Sébastien « Abricot » Pihen
Sébastien André
Sébastien Bardet
Sébastien Brun
Sébastien Capelle
Sébastien Célerin
Sébastien Couetoux
Sébastien Deniau
Sébastien Denis
Sébastien Doré
Sébastien Ducouret
Sébastien Emasabal
Sébastien Fajal
Sébastien Flochlay
Sébastien Fraiture
Sébastien François
Sébastien Geny
Sébastien Henshin Hervieux
Sébastien Horemans
Sébastien Le Couriaut
Sebastien Le Sant
Sébastien Louvet
Sebastien Martin (Lotusargent)
Sébastien Ménétrier
Sebastien Neyrinck
Sébastien Perez
Sébastien Puma
Sébastien Toustou
Sébastien Trompas
Sébastien « Zbobiwan » Broussaud
Sebcergy
Ségolène Boulin
Seguineau Nicolas
Seigneur Ephraïm
Sellapillay Kevissen
Sembri Guillaume
Sene Terik
Serge Alaterre
Serge Billarant
Serge Wagner
Seux Romain
Séverin Larfaillou
Séverin Schaefer
Séverine, Olivier, Thomas & Zoé Zhabrol
Sh, H Arabah
Shim Bakka Rha
Shindranel
Shugi Vincent
Silverstaff / Le Fou-Barde / Laurent Travert-Berthet
Siméon
Simon Maïsterrena
Simon Laden
Simon Marchetti
Simon-Pierre Badoc
Sir Freimann Yan
Sire De Kerak
Sirine Barritaud
Sirviddin Lancien
Siskakis Kosta
Sitthya Souvanlasy
Slawick Charlier
Sohet Florian
Sombrorage
Sophie Cormier Venne
Sophie « Shirley » Debono
Spessotto Fabien
Squirrelscrat
Starnabs
Stellamaris
Stéphan Foulc
Stéphan Perreau
Stephane Rochard
Stéphane « Cosak » Bernard
Stephane Arguimbau
Stéphane Bertin
Stéphane Bizollon
Stephane D'ornano
Stéphane De Decker
Stéphane Derosiaux
Stéphane Devouard
Stéphane & Jade Deidda
Stéphane Fontaine
Stéphane Frache
Stéphane « Eltaxator » Girard
Stéphane Godard
Stéphane Guichard
Stéphane « Aezhal » Sokol
Stéphane Jacoupy
Stéphane Jaspar
Stéphane Lebonnois
Stéphane Lorek
Stephane Loubeyres
Stéphane Menchon
Stéphane Norgeot
Stéphane Ocher
Stéphane Pouderoux
Stéphane Rossolin
Stéphane Scavée, Maximilien Thompson
Stéphane Tirel-Gomard
Stéphane Tisserant
Stéphane Vandevuer
Stéphano Zanini
Stephen & Martin Bigot
Stephen Yandle
Stevan Mladenovic
Steve Ribere
Stroher Dorian
Sullit Le Noir
Syccor
Sylvain Aymard
Sylvain Charroy
Sylvain Collas (U8lvavhel)
Sylvain Collas-Dorlean
Sylvain Couture
Sylvain Etienne (Et_syl20)
Sylvain Fayat
Sylvain Gay
Sylvain Labetoule
Sylvain Peylin
Sylvain Richard
Sylvain Tanguy A.k.a Oggy
Sylvain.b@Studioetrange
Sylvère Doucet
Sylvie Georgin
Tagan Adrien
Taorin

Tatiana Dronjak
Tavin François
Tchetch
Tchon
Templeton
Térence M.
Tessier Wang Gaëtan
Tétaz Olivier
Thalës De Haulleville
The Dark Father
The Droppers
The Frax Family
The Little Renne
Thelvaîn
Théo Adamec
Théo Petit (Exebecce)
Théo Sieg--Letessier
Theuerkauff Jérôme
Thibaud Jacqueline
Thibault Jeanjean (Fandral)
Thibaut « Peabee » Mermet
Thibaut & Loïc De Balmain
Thibaut Bleger
Thibaut Gaillard
Thibaut Martin
Thibor Dragosani
Thierry Cauchard
Thierry Colinia
Thierry Delbouille
Thierry Dendele
Thierry Legros
Thierry Quarantedeux
Thierry Rouillard
Thierry Roussel
Thierry T. Bully
Thierry Wagner
Thiery Cordier
Thomas Abot
Thomas Berthier
Thomas Blondiaux
Thomas Bouissou
Thomas Bourgue
Thomas Da Silva Perret
Thomas Desmidt
Thomas Fouilland
Thomas Giot-Mikkelsen
Thomas Jeronimo
Thomas Lajeunesse
Thomas Laureaux
Thomas Lecomte
Thomas Michelin
Thomas Ollier
Thomas Pereira
Thomas Pizard
Thomas Reverdy
Thomas Robert
Thomas Thomas
Thomasset Nathalie
Thomasset Rémy
Thombuilder
Thrrp
Thrys Arkel
Timothée « Whitebearus » Bernard
Timothée « Silenttimo » Bossin
Timothy Story
Tinou Le Troll
Tk-475
Tof Carpenter
Togashi No Oni
Tomczyk Audrey
Toussaint Pigeon
Toutain Jean-Luc
Tovaris Nalor
Tovaris Nalor
Treboux Emmanuel
Trevor Deynes
Tristan Faujour
Tristan Lhomme
Tristan Miot
Tristan Storme
Tristan Verot
Tristan Vitau
Tt.cyril
Tumson Nathan
U~Man
Ulrich Wagner
Ulrick Wery
Ulysse Aumasson Ventura
Umberti Yan
Val
Valentin Arnaud, le monstre de jouissance
Valentin Drouet
Valentin Rebondy
Valere Llobet
Valérie-Emma / …Tienne Leroux / Loks
Valéry « Darsh999 » Folens, Cultiste des ombres (Cdo)
Van Beneden Ronald Van Overbeek2
Van Wassenhoven Joanne
Vancraywinkel Jérémie
Vanden Borre Joseph
Vanderwaele Raziel Damien
Vatan Corentin
Vevert
Vfix
Victor Bret
Vincellroy
Vincent « Victorien Loyola » Mora
Vincent & Alessa Gaffet
Vincent Benard
Vincent Bentz-Bodet
Vincent Blanchard
Vincent Briday
Vincent Cahais
Vincent Coquen
Vincent Creteau
Vincent Da Rocha
Vincent David
Vincent Delort
Vincent Doux-Moulineuf
Vincent Favreau
Vincent Frey
Vincent Galeote
Vincent Giansily
Vincent Henrotte
Vincent Ingels
Vincent Laborie
Vincent Lajoanie
Vincent Libouban
Vincent Matthew Charlie
Vincent Melocco
Vincent Métais
Vincent Morin
Vincent Nahaboo
Vincent P.
Vincent Rigollet
Vincent Roulet
Vincent Royer
Vincent Thomas
Vincent Vincent L-Garant
Vincenzo Del Sibari
Virginie Koval
Vishnou Lapaix
Vivien Joisseaux
Vivien Mazurier
Vociane
Voir Email Piotr
Voyageur Du Dehors
Wabylon
Waflard Florent
Waugh
Wax Renaud
Wayne Guillaume
William « Casaîr » Odet
William Fédéli
William Lebuhotel
William Pembelton
Wilt Eric
Wissi
Wiwef
Wolfen Gil
Wyatt Hilderbrandt
Xavi Tillinghast Cruz
Xavier « Bayushixav » Gallet
Xavier Brinon
Xavier Chung Minh
Xavier De Carvalho
Xavier Dolci
Xavier Gervais
Xavier Koegler
Xavier Marchal
Xavier Michel
Xavier Roman
Xavier Sauteur
Xavier Seynave
Xlvinz
Yan Gutierrez
Yana Mahr
Yanick Porchet
Yann Gouzil
Yann Le Bras
Yann Le Pogamp
Yann Lerculeur
Yann Lugrin
Yann Martinez
Yann Miecielica
Yann Morlot
Yann Pernolet
Yann Poley
Yann Salvador « Jesaril »
Yann Thollon
Yann Zukow
Yannic Buty
Yannick « Yazh » Antoine
Yannick « Orlanth » Polchetti
Yannick Duthieuw
Yannick Lailler
Yannick Le Guédart
Yannick Recht
Yannis Accabat
Yannis Kadari
Yi-Fung
Yoann « Niflheimr » Dufraisse
Yoann Fourage
Yoann Trenel
Yohann Chaplain
Yopsee
Yrkanis
Ysneyd

Yukio Tanaka
Yvan Courbon
Yvan Gaillard
Yves Dohogne
Yves Guillaume
Yves Savonet
Yvon Borri
Zagethia
Zait Kamel
Zanello Hervé
Zbinben Frédéric
Ze Great Pat
Zechrub
Zirpolo Davinia
Zirpolo Francesca-Lina
Zirpolo Stephane
Zoltan & Anaïs
Zorsha Leroux
Zoublé
Zulzeen
Zx81




The Glory of
Clementina Wing
W. J. LOCKE
BOOKS

Index



Ladies' Hand Bags
AVOID BEING PROSECUTED
Time, Wages & Overtime Book
Have You Read the Act?
The Very Latest From London
Printers' Pie

